

ČTRNÁCTIDENÍK POČÍTAČOVÝCH HER

1.3.95

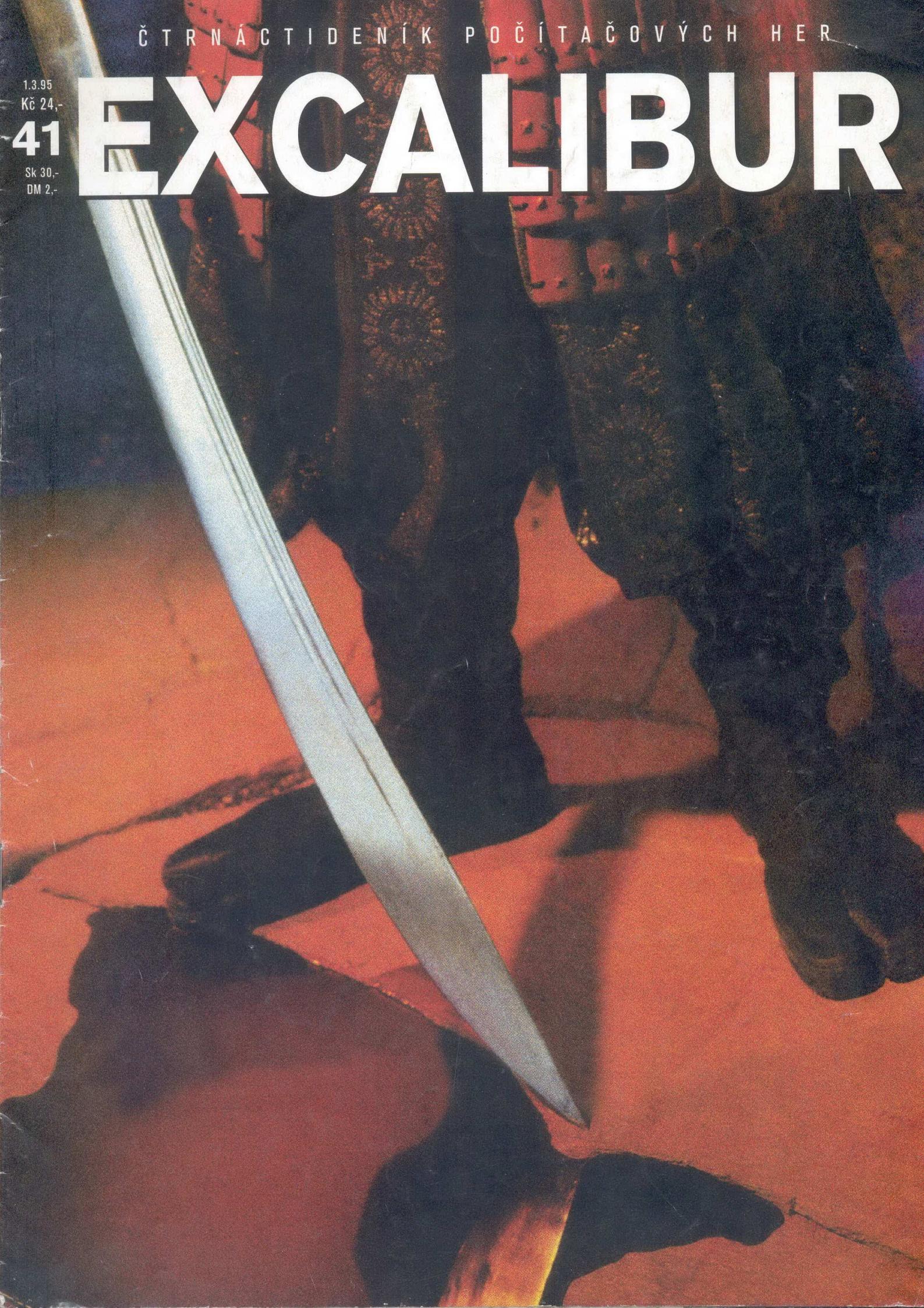
Kč 24,-

41

Sk 30,-

DM 2,-

# EXCALIBUR



# SPECIÁLNÍ NABÍDKA

NYNÍ MÁTE MOŽNOST ZÍSKAT STARŠÍ ČÍSLA EXCALIBURU ZA PODSTATNĚ NIŽŠÍ CENY. TENTO NEJČTENĚJŠÍ ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER MNOZÍ Z VÁS ODEBÍRAJÍ NEBO KUPUJÍ, AVŠAK VAŠE SBÍRKA NENÍ KOMPLETNÍ. PROTO VÁM NABÍZÍME TUTO MIMOŘÁDNOU PŘÍLEŽITOST: **1 STARŠÍ ČÍSLO ZA 12 KČ.** NAPŘ. ZA 10 STARŠÍCH ČÍSEL ZAPLATÍTE JEN 120 KČ.

|            |            |            |            |            |            |            |
|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|
| 11         | 12         | 13         | 14         | 15         | 16         | 17         |
| cena 24 Kč | cena 24 Kč | cena 24 Kč | cena 29 Kč | cena 29 Kč | cena 29 Kč | cena 29 Kč |
| 19         | 20         | 20 +       | 21         | 22         | 23         | 24         |
| cena 29 Kč | cena 29 Kč | cena 5 Kč  | cena 29 Kč | cena 29 Kč | cena 29 Kč | cena 24 Kč |
| 25         | 26         | 27         | 28         | 29         | 30         | 31         |
| cena 24 Kč |
| 32         | 33         | 34         | 35         | 36         | 37         | 38         |
| cena 24 Kč |

NA SLOŽENKU TYPU C (K SEHNÁNÍ NA POŠTĚ) NAPIŠTE ADRESÁTA: **PCP, BOX 414, 111 21 PRAHA 1.** ČITELNĚ VYPLŇTE ADRESU, NA KTEROU CHCETE ČASOPISY ZASÍLAT (VČETNĚ PSČ). NA ZADNÍ STRANU „ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE“ SROZUMITLIVĚ A **ČITELNĚ** NAPIŠTE, JAKÁ ČÍSLA SI PŘEDPLÁCÍTE, VYNÁSOBTE JEJICH POČET CENOU, SEČTĚTE A ZAPLAŤTE NA NEJBЛИŽŠÍ POŠTĚ. KONTROLNÍ ÚSTŘÍZEK SI PONECHTE. DO 28 DNŮ PO ZAPLACENÍ SLOŽENKY OBDRŽÍTE OBJEDNANÁ ČÍSLA, KTERÁ MÁME K DISPOZICI, POŠTOU NA VÁMI UVEDENOU ADRESU. ČASOPISY NEZASÍLÁME NA DOBÍRKU. INFORMACE NA TEL: 02 / **66 71 23 15** OD 9. DO 16. HOD.

## Prorok

Budiž pozdraven ty, kdož list tento mou rukou nejistou psaný očima svýma rádeč po řádku předčítati kolegům svým v redakci s tebou sedícími budeš, jakož i oni se z pozdravu mého a úcty hluboké těšiti budou...  
Hm... Můžu něco říct? Prosím, prosím. Jenom chvíliku... Jo? Tak jo. Tak já teda něco řeknu. No ne, fakt, esli nechcete, tak mi to přímo řekněte. Ale... Tak se nestydte. No dobré, tak teda jo...  
Co se mi nelibí (ani trošku)?

Nelibí se mi, řekněme si to na rovinu (no dobrá, tak tedy na 98%-ní rovinu, ale níž nejdou) (schovej to... není zajištěná... že to nevadí?... ach ano, ano, chtěl sem říct šedes... padesát... čtyřic... třic... pětiprocent... no tak ne, no, když myslíš...) (z toho by šla hlava kolem i moji profesorce na matematiku -Muddok), jak přistupujete ke SCORE (snad to nezaměněte za oblíbené „nejmenovaný časopis“) a ono k vám. Nešly by tyto problémy řešit? Netroufám si hádat, kdo je tohoto stavu viníkem, ale celkově se mi zdá vůči sokovi méně odmítaví vy. Kdo ví... třeba v soukromí pod rouškou tmy... Nešlo by to trochu, trošku, poopravit? Jim sem o tom už psal, ale bud' to nedošlo, nebo na to se@# (oni). No ale, i kdyby ne, co se dá dělat.

Co se mi líbí, ale šlo by ještě vylepšit Sloh. K chybám v textu se vyjádřit nemůžu. Nejsou. Co se však týče lay-outu: mezi sloupce bych nedával čáry - celá stránka je tak sevřena do několika obdélníků... nic moc. Ocenil bych pestřejší nadpisy. Pismo? Malinko větší - malinko, ale přece (o 15%). Jo, a ještě dopisy čtenářů - proč sou na začátku? Šup s nima na poslední stránky. Inak dobrý.

Co je špice? Jednoznačně obálka. Ta teda je - mřam (chrousty-chroust). Ta vyšla... bomba. Od povědi na dopisy pišou inteligenti (nečervenejte se, to byla jen zdvořlost, inteligentní tvor má IQ nad 15, což splňujete, ale...) (no, do hromady možná -Muddok). In/Out - to je MEGA SUPER TOTAL MOZKO-DESTROYER ATOM PLUTON NEUTRON BOMBE. No, tak žhavý to zase není, ale stojí to za to, vlastně ono za to, co ono to za to ono to... Recenze sou dobrý - nepříliš stručný, nepříliš rozplízly (2 strany a více), početný, snad jen ta strana, ale i to se časem

podá. Tabulky hodnocení líbí, nechat jak sou. Souvislosti sou sympatický, ale proč se tomu říká „souvislosti“? Sayrat je divnej (ale já taky a tak si rozumíme).

Poznámka k poslední stránce. Návod na hru na předposlední straně v čísle 39 mě uvedl do stavu hlubokého zamýšlení nad nucenými odlišnostmi vašeho časáku. Asi něco jako dopisy vpředu, ne? proč? Ale co, stejně je to fuk. Ale nad těma „NUCENÝMA ODLIŠNOSTMA“ se zamyslete.

**J. LÖW**, Brno

Ahoj husito, nezlob se, že jsem trochu zkrátil tvůj dopis - pouze o části „úvod závěru“ a o „závěr“, kde vesměs nic zajímavého nebylo. Ke Score přistupujeme velmi prozaicky, stylem zvaným „jak vy k nám, tak my k vám“. Nám se současný lay-out také zrovna moc nelibí, ale není daleko doba nápravy. Dopisy čtenářů jsou na za-

potěšení. posílám vám jeden obrazek, abyste mě posoudili. Když tak mi odpověď napište do Excaliburu.

P.S. Sorry za ten pravopis a Čau.  
**Jakub Budu** z Přelouče

**MUDDOK**

## Karty zvukové

Zdravíme všechny v redakci (dokonce i amigisty) (jo a dokonce i toho s plínkama, co se krčí v koutku se svým cé 64)! Bla bla bla vás časák je supersuper... jinak bysme nebyli vaši předplatitele. Ten vás časák je fakt po raz... dva... tři... štury... po třetí super, ale i tak skvělej časák jako je Excalibur má svoje mouchy.

Myslím si, že trocha kritiky neškodi a jestliže se vám nás dopis nebude líbit a nebude vám připadat dost dobrý klidně ho otisknout nemusíte. Začneme z kraje. (Vy jste taky ze severní Moravy kluci? -Muddok)

č. 1 Nejsme spokojeni se systémem hodnocení. Nelibí se nám, že hry postupem času ztrácejí procenta. Nevíme jak vy, ale asi plno lidí s námi bude souhlasit, jak předpokládáme, bude každého zřejmě zajmat, jak ho hra bude bavit, když si ji koupí. Zkuste třeba uvádět původní počet procent a vedle ten vás počet, který je aktuální. Taktéž vznikají různé zmatky, které se motají okolo toho.

Např.: V jednom čísle si autor určité recenze pro porovnání uvede u hry 75% a druhý u té samé hry 41% (není to praštěný, že jo, Pytlíku a Rogere?).

č. 2 OBAAA!!!!!!! Promiňte, ale tohle vám zkriticovat musíme, my si nemůžeme pomoci, ten želízko (velké počáteční písmeno si podle nás nezaslouží) je vopravdu B.....T (doplňit si snad dokáže každý sám). Fakt nevíme jak vy, ale ty vobrázky jsou pitomý. Proč tam nedat nějaké jiné, třeba z her na CD-ROM nebo z obalů her nebo už nevíme. Ale TOHLE TOHLE to nám lidi, prosíme vás, nedělejte, to je fakt HUMUS.

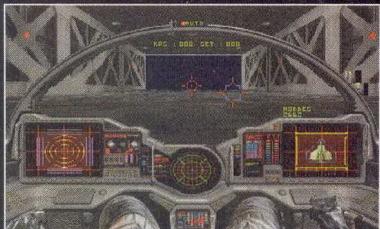
Jinak dobrý, nechceme vás urazit, protože od svých černobílých začátků, kdy jste u nás byli jediný

# o b s a h

## RUBRIKY

|                   |   |
|-------------------|---|
| DOPISY            | 3 |
| OBSAH             | 3 |
| HITPARÁDA         | 5 |
| KALEIDOSKOP       | 6 |
| MAGAZIN: TOP STEN | 8 |

## RECENZE



|                     |    |
|---------------------|----|
| AMERICAN GLADIATORS | 21 |
| BLACKTHORNE         | 20 |
| JUNGLE STRIKE       | 14 |
| KING'S QUEST VII    | 18 |
| MENZOBRANZAN        | 23 |
| MORTAL KOMBAT II    | 26 |
| NHL HOCKEY 95       | 22 |
| RAMONOVO KOUZLO     | 28 |
| RISE OF THE TRIAD   | 24 |
| ROADKILL            | 15 |
| TOP GEAR 2          | 27 |
| TOWER POWER         | 17 |
| U.S. NAVY FIGHTERS  | 12 |
| WING COMMANDER III  | 10 |



## NÁVODY

|                       |    |
|-----------------------|----|
| DRAGONSTONE           | 32 |
| RETRIBUTION - 2. ČÁST | 30 |

## INZERCE

|                  |        |
|------------------|--------|
| ATLANTIDA        | 29     |
| GAMES WORLD      | 29     |
| JIMAZ COMPUTER   | 29     |
| JRC              | 23, 29 |
| PROCA            | 16     |
| PROXIMA          | 29     |
| VOCHOZKA TRADING | 29     |
| RÁDKOVÁ INZERCE  | 7      |

**PŘÍŠTÍ ČÍSLO VYJDE 16. BŘEZNA**

**REDAKCE:** Tomáš Mrkvíčka (Haquel P. Tickwa), Václav Pro-vazník (Dolphine), Tomáš Smolík (Lewis), Petr Chlumský (Gen-gegen), Svatopluk Švec (Wotan), Jakub Štemr (Muddok).

**PRÍSPĚVATEĽ:** Tomáš Jungwirth (Tjoker), Martin Škor-pil (Šnorchl), Petr Vochozka (RIP), Štěpán Kment (Dawn), Karel Florian (Roger T), Michal Franěk (Mrkvostav Pytlík), Marek Růžička (Marek), Karel Taufman (KAT), Jakub Rezek (Wily), Radek Švarc (All).

**ADRESA REDAKCE:** PCP, Excalibur, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Nevyžádané příspěvky nevracíme.

**GRAFICKÁ UPRAVA A LAYOUT:** topdesign, studio firmy PCP. Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s. Po-dávaní novinových zápisů povoleno Ředitelstvím poštovní pravopisy Praha č.j. 1645/94 ze dne 25.7.1994, MK ČR 5 204, MČR 47 129.

**ROZŠÍRĚNÍ:** PNS, soukromí distributor, PC-INFO a JRC. **PŘEDPLATNÉ A INZERCE:** PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Tel.: 02/66712315 (popř. 9-16 hod.), žádanku + fax: 02/66712316.

**ADMINISTRATIVA:** Hana Hladkává.

**SLOVENSKÁ REPUBLIKA:** Podávaní nov. zás. povolené RPP.

Ba pošta Ba 12 dn 22.9.1994 č.j. 365/94.

**PŘEDPLATNÉ PRO SR:** L.K.Permanent, tel.: 07/289053

**COPYRIGHT®** Popular Computer Publishing, 1994.

Všechna práva vyhrazena. Zádá část nesmí být reprodukována, uschovávána v různých systému nebo sítěm jakýmkoli způsobem včetně elektronického, mechanického, fotografického či jiného záznamu bez předchozího písemného svolení vydavatele.

**Ceny inzerce v Excaliburu**

Celá strana color (210 x 297 mm) 20.625 Kč !!!

Slevy až 20%! Ceny jsou uvedeny bez DPH.

Na výzadu zájemce Souborn informaci pro inzerenty

Tel: 02/66712315 (9-16 hod.), Tel + Fax: 02/66712316

**Kde sehnat starší čísla?**

**ALFA COMPUTER**, 28, října 243, Ostrava

**ALFA COMPUTER**, Radniční 27, Hranice na Moravě

**AMIGA INFO**, Šumavská 19, Praha 2

**ARBI COMPUTER**, Železná 119, Ml. Boleslav

**ATLANTIDA**, Slezská 48, Praha 2

**CONSUL**, Pálenická 28, Plzeň

**GERARD ELECTRONIC**, U stadionu 1563, Most

**JRC**, Chaloupeckého 1913, Praha 6

**KLUB 602**, Martinská 5, Praha 1

**KRATS**, Staré náměstí 18, Ostrov nad Ohří

**PC SHOP**, Vladislavova 24, Praha 1

**TM COMPUTER**, Náměstí Svobody 3, Frýdek - Mistek

**VIDEO URBÁNEK**, Hlavní nádraží, Plzeň

**VOCHOZKA TRADING**, Bolzanova 42, Brno

**Předplatné - samé výhody:**

**čas** - oděsílání jednotlivých čísel předplatitelům min. 100 hodin před začátkem distribuce ve stáncích

**zasihlán** ve speciální modré fólii

**zdarma** doručení předplacených čísel včetně poštovného

**zmrazená cena** - ručíme za to, že v případě zdražení časopisu dostanete předplacená čísla v původní ceně a množství

**garance dodávky** - zajistíme, abyste dostali všechna předplacená čísla \*

**avízlo** - včas Vám nabídnete prodloužení předplatného na další číslo

**zádne riziko** - pokud budete chtít odstoupit od předplatného, vrátíme Vám dosud nevyčerpané peníze zpět bez jakékoliv penalizace

**super slevy na hry** - po uhranení předplatného na 12 nebo 24 čísel Excaliburu nebo 12 čísel Level Vám firma Games World následně poskytne po dobu trvání předplatného super slevy na počítačové hry a další produkty, které tato firma prodává \*\*

**levnýsř Excalibur** - sleva 25% - Excalibur za 18 Kč, Level za 22,50 Kč

**Excalibur I pro čtenáře ze Slovenska**

Předplatné na Slovensku je: Excalibur 30 Sk, Level 40 Sk. **Návod:** Na složenku typu C (ke sehnání na poště) napište adresát: **L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p.**

**č. 4, 834 14 Bratislava 34.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zaslat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce“ srovnatelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácite, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplatte na nejbližší poště. Kontrolní ústřížek si ponechte. Informace

o předplatném v SR na tel. čísle **07/28 90 53.**

\* pokud předplacené číslo neobdržíte, zažádejte jeho opětovné zaslání

\*\* super sleva platí pro předplatitele na území ČR a vztahuje se i na dobrívky, u her v ceně nad 1 000 Kč činná sleva 200 Kč, v ceně od 500 do 1 000 Kč je sleva 100 Kč a u her k 500 Kč je sleva 50 Kč. Přestože si firma PCP ověřila, že výrobky firmy Games World jsou kvalitní a odpovídají světovému standardu, nemá zodpovědnost za příjem, negativní, náhodné nebo následné problémy a škody vzniklé při provozování programového vybavení, zakoupeného u firmy Games World, nebo za případné nedodržení závazku firmy Games World.

herní časopis, jste se opravdu rychle vypracovali. Ještě páne neděl a budete dokonáni. Ještě, než skončíme tento dopis, měli bychom na vás s kamarádem párotázek.

① **Jelikož jsme oba majiteli PC 486 DX2/66 MHz, chtěli jsme od vás - odborníků (?) doporučit nějakou solidní (hodně solidní) zvukovou kartu. -prosim-**

② **Kde bychom mohli sehnat tu expanzní kartu pro PC na soft z 3DO a kolik by nás stála?**

**Zdraví vaši oddaní pařani**

**JOESON a McTOMPHSON**

Zdař Bůh milý JOESON a McTOMPHSON, se systémem hodnocení není spokojen kdekdo. Já osobně ho považuji, mírně řečeno, za trochu stupidní. Jak jsem již naznačil v jedné odpovědi, leccos se bude možná měnit... Okolnost, kterou uvádíte, není politování hodná. Jedná se totiž o tzv. Murphyho Paradox. Jedná se v něm v kostce o toto: když tři dělají jedno a to samé, vždycky se najde čtvrtý, který to udělá dobře. Obálky jsou další častě kritizovanou věcí. Ono to není ale tak jednoznačné, jak se zdá. Polovina dopisů, které se vyjadřují k obálkám, Želízka zavrhuje a ten zbytek zase vynáší do nebes. (Zbytek je ten správný název pro ten jeden dopis ze sta. - JKL) Protože těch záporných dopisů je místy více (není polovina jako polovina), obálky se změnily a budou měnit.

① **Hodně solidní zvuková karta znamená hodně peněz. Ze současných nejlepších karet bych doporučoval buď Sound Blaster AWE 32 nebo Gravis Ultrasound Max. Gravis je cenově poněkud přijatelnější (okolo osmi tisíc; SB AWE 32 zhruba dvacet tisíc), ale není kompatibilní se SB - asi třetina her stále ještě neumožňuje volbu Gravise - a softwarové emulátory nejsou dostatečně kvalitní.**

② **Přestože o této kartě již bylo popsány stovky reklamních letáků, zatím se na našem trhu neobjevila. Já sám si myslím, že to zas takový trhák nebude, protože podle prospektu bude obraz z 3DO vidět v okně Windows. Jakmile se ale tato karta u nás objeví, určitě se o tom v Excaliburu dočteš.**

**MUDDOK & JKL**

## Amiga a CD-ROM

Nazdar redakce Excaliburu. Rozhodl jsem se vám napsat, protože

těch zákysů se pořád hromadí, že jsem zoufalej. Mám Excalibur předplacenou a je fakt, že chodí v modrém obalu a poslední dobou i dřív než do PNS. Čet jsem Level, ale na vás to nemá. Přimlouváme se také za nápad uvést u her délku v MB. V Excaliburu 39 jste u hry Fields of Glory dali 78% a o tři strany dále jste té samé hře dali 75%? Ale to je jen malá a snad jediná chyba, kterou bych vám chtěl vytknout. Mám Excalibur předplacen do 41. čísla a musím si vás předplatit dál, protože stojíte za to. teď k těm záky-sům:

① **Nevíte, kdy se dodělá DOOM nebo nějaká stejná hra na Amigu? Co?**

② **Mám tiskárnu D100? (Já vím, zádne zázrak?) na Amigu. Neznáte náhodou nějakou textovou program, který s ní pracuje?**

③ **Mám hru Litil Dilil a když jdu v prvním kole naproti obchodu, má tam být pavouk, ale já tam mám tmu. Je to nějaká softwarová chyba?**

④ **Jduo harddisky na PC dát i na Amigu 1200?**

⑤ **Jaká se vám líbí hra na Amigu?**

⑥ **Jste normální? Jíte plakáty?**

⑦ **Otázka pro Lewise: Jakej máš počítač? A nevykručuj se!!**

⑧ **Vyplatí se CD na Amigu? Vyplatíte se vy? (Ech, pochybuješ snad o tom? -Muddok)**

⑨ **Proč se tak blbě ptám?**

⑩ **Má Beast svoje zuby?**

Tak to by bylo k mým otázkám.

Věřím, že mi odpovíte!

Sorry za mé překlepy. Tak zas příště

P.S. Vážně jsou ty Beastovi zuby jeho? Hmmm!

**Karel Žabka**, Chvalkovice

Ahoj, Kájo, to, že Excalibur chodí předplatitelům dříve, je znamením, že distribuce začíná fungovat. To, že chodí v modrém obalu, je plnění slibu, který dal vydavatel svým čtenářům. Někteří recenzeni ve svých dílech uvádějí délku her na harddisku, ale já osobně se domnívám, že je to zbytečné. Pokud má hra nějak enormní délku, je to obvykle uvedeno. Za poněkud zmatený přístup k procentům může WotaN, ale soudím, že není na vině, neboť hry ztrácejí časem procenta a recenze nevznikly ve stejném čase.

① **Obávám se, že nikdy.**

② **Nechtěl bych aby tato odpověď vypadala jako ta předešlá, ale poslední program, který jsem**

viděl a který tisknul na tuto tiskárnu, byl na ZX Spectru. Ale to neznamená, že někde neexistuje amiga - nadšenec, který si pro tu to tiskárnu udělal ovladač sám. Tak co ozvete se někdo a pomůžete Karlovi?

③ **Skutečně se nejvíce jedná o softwarovou chybu, neboť nám všem ostatním pavouk s pavučinou ve hře neschází.**

④ **Samozřejmě, již několikrát jsem zde na tuto otázkou odpovídali, jde to. Limitujícími faktory jsou jen výška harddisku (aby se vešel do Amigy) a sehnat někde redukci z 2,5, na 3,5". Nejlépe v nějaké prodejně specializované na amigu. (Amiga Info, Presto CS atd.)**

⑤ **Jungle Strike**

⑥ **Pochopil jsem to tak, že pokud jsme normální,**

tak jíme plakáty. Nejsme normální, plakáty nejíme.

⑦ **Nebohý Lewis raději prchnul oknem, než aby vyzradil, že má Amigu.**

⑧ **Jak komu. Když máš dost peněz na CD hry CD32, tak určitě ano. Převážná většina jich totiž bude fungovat i na Amige 1200 s CD-ROMem a odpovídajícím softwarovým řadičem. Samozřejmě musíš koupit jen CD-ROM speciálně určený pro Amige 1200. (Většinou se připojuje přes rozhraní PCMCIA.)**

⑨ **Proč se tak blbě ptám?**

⑩ **Proč se ptám? Chybí Ti snad Tvoje?**

**MUDDOK & JKL**

## A zase CD

Nazdar vy všichni, co máte na svědomí Excalibur!

Omlouvám se, že pišu ručně, ale do 12.53 hod. jsem odviroval své PC. No a skončilo to tak, že jsem do příkazové řádky napsal „format c:“. Smutný konec, co? Bylo to jen kvůli jedné hloupé (ale suprově zpracované) animaci. Takže teď mám na počítači jen pár systémových souborů. Již ale k věci, mám tu pár otásek, případněk a postřehů:

① **konec války Amigy a PC. Hůrárá**

② **nemám CD-ROM a z toho vypadává má první otázka: Slyšel**

jsem, že CD-ROM Mitsumi jsou sice levné, ale občas mají problémy s čtením cédéček. Co je na tom pravdy?

③ Plakáty jsou většinou dobré, ale ocenil bych méně „ztřeštěné“ výjevy.

④ Jaký máte názor na Virtuální Realitu na Excalibur Show (mě tedy zklamala).

⑤ A poslední otázka je pro „filosofický tým Haquela P.Tickwy“ (viz. Level č.1, rubrika „věřte nebo ne“). Když mám jen 286 AT 1 MB RAM, 40 MB HDD - nebylo by lepší z peněz, které šetřím na 486 DX + CD-ROM (mám 840 Kč) koupit si provaz a někde si zahrát na Vencu Záhyba, když tě zklate? (Tj. OBVĚSIT SE?)

No, nepsal bych sem to známé „vsadím se, že to



neotisknete“

kdybym měl jistotu, že otisknete.

Jelikož jistotu nemám, tak se „VSADÍM, ŽE TO NEOTISKNETE“.

To je vše, doufám, že jsem nebyl při psaní moc ospalý (to pak pišu „blbý kecy“).

Tak čau, zas někdy

P.S. Nic si nedělejte s délky mýho dopisu. Já pišu hrozně velkejma písmenama! **Forbes**

Nazdar Forbesi, smutné věci se to dějí. Jeden ani nemžikne a má vira. Alespoň máš teď hodně místa na harddisku.

① Správně! Zahájíme okamžitě křízovou výpravu proti konzolím!

② Čirou náhodou zrovna CD-ROM od Mitsumi mám. Něco pravdy na Tvých informacích nesporně bude. Občas má moje mechanika problémy a sem tam nějaká hra i spadne. Ale stává se to málodky a jde to přežít.

③ Myslím, že si někdy budeme muset popovídат o symbolismu...

④ Já jsem z ní zrovna nadšený nebyl.

⑤ Konečně! Milý hochu, dostává se Ti výsady, jenž se poskytuje jednou za život. Jsi první komu nás redakční tým psychologů bu-

de radit. Čti následující řádky pozorně. S Tvým problémem se setkáváme velmi často. Sebevražda není tím nejlepším řešením. Po myslí na rodiče. Těch 840 Kč investuj rozumně. Jo, Bingo - peněz jako želez.

**MUDOK**

## Ostrůvek oslů

Vážená redakcia EXCALIBURu! Nie, nebojte sa, nepíšem tento list v škole, ani na iných verejných priestoroch, ale doma na mojom PC v MS Workse.

A začnem rovno z ostra:

① Excalibur (38), ktorý vyšiel 16.1. mi poštárka dala do schránky až 26.1. A tu sa dostávame k otázke: PREČO? (Znamená to, že najbližší Ex. mi príde 11.2.?).  
② Listujem si v starých číslach EX a hovorím si: „Niet nad staré dobré čísla ako 21 či 23!“ a od vtedy to už ide s Vami len dolu kopcom: menej strán, nepekné obálky, samé PC CD-ROM hry (ako keby tých nových na PC „disk“ nebolo dosť)...

Nuž a tu sa opäť dostávame k otázke: PREČO? Nechápem, kde beriete tie listy, v ktorých hovoria, že ste stále lepší. (Zrejme sa dve hodiny v tých listoch hraťete, aby ste našli aspoň jeden taký. A ak toto nevytlačíte, tak to len môj predpoklad potvrdí!) Všimol som si, že máte nových redaktorov. Zatial ma ich recenzie nenadchli, ale dúfam, že sa zlepšia.

Ešte niečo... Ked' som čítal EX 38, dostał som šok. Na str. 16 pri hre Superhero v tabuľke ste zaraďili hru Tajemství os. os. pred Larry VI a Indy Jones IV. Ved' to je zneuctenie takých zvučných mien ako Sierra a Lucas Arts. Zrejme Vám ešte nikto nevysvetlil pojmenovanie ADVENTÚRA.

A ak to takto pojde ďalej, veľmi tuho budem rozmyšľať, či si predplatím ďalšie čísla Excaliburu. P.S. Ten modrý obal je fakt dobrý. Vášnivý drvič **Miro J.** z Nitry

Vášnivý drvič Miro, to, že píšeš dopis doma je skvělé, ale mne Tvé svědomí zase tak nedojímá. Proč Ti poštárka dala Ex 38 do schránky o 10 dní později? Je to tím, že od ledna došlo ke změně poštovního styku mezi ČR a SR a tak nám dalo trochu práce dostat Ex až k tobě domů. Herní trh se pomalu, ale jistě začíná orientovat na CD hry. Disketové verze vycházejí obvykle později a jsou o něco ochuzené. Proč? Hádej...

Je mnoho lepších způsobů, jak si zajistit otištění dopisu - např. intelligentní a podnětné dotazy. Ale ta Tvoje zprofanovaná výhrůžka...

No dost, pokračujme. Souhlasím s tím, že Tajemství Oslího ostrova by se nikdy nemělo dostat před takové velikány jako je např. Indy IV. Pravdou je, že pojmen „adventúra“ nám ještě nikdo nevysvětlil a nikdo neví, co to znamená. Patrně má nějakou souvislost s adventem.

**MUDOK**

## S Cannonem na Amigu

Vážená redakce, Váš časopis je prostě skvělý...

Měl jsem A500, prodal jsem. Chci si koupit A1200. Mám na vás pár dotazů:

① Jaký očekáváte cenový vývoj Amigy 1200? Kde se dá sehnat nejlevnější A1200?  
② Mám si k Amige koupit barevný monitor nebo malou BTV? Co má lepší grafiku (obraz)?  
③ Existuje nějaká půjčovna her a programů A1200?

④ Kolik misí má hra CANNON FODDER? (Dohrál jsem jich 20 a další mi nefungují.)  
⑤ Nevíte něco o Mission disku na CANNON FODDER CARIS SMAS?

(Nevím, zda je název přesný). Případně, kde by se dal sehnat?

① Složitá otázka. Po krachu Commodora ceny A1200 vyletěly nahoru. Jsou naprostě přemrštěné a i tak dá velkou práci někde A1200 sehnat. Pokud se Commodore „zmátoří“ a začne vyrábět, budou muset ceny A1200 i A4000 velmi rychle klesnout, aby byly konkurenční schopné.

② Lepší obraz je samozřejmě na monitoru. I když některé barevné televize připojené přes SCART, jsou plně využívající. (To však většinou nelze říci o přenosných BTV.) Jestliže ovšem budeš chtít využívat pro seriozní práci vyšší rozlišení A1200, musíš si pořídit Multisync monitor (je asi o 4000 - 5000 drahší), nebo si později koupit ještě jeden VGA monitor s redukcí.

③ Není nám známo. Oficiální půjčovna her na kterýkoli počítač patrně neexistuje.  
④ nevím  
⑤ patrně se jedná o Vánoční (Chrismas) ukázkovou reedici této oblíbené hry, šířenou i jako shareware.

**JKL**

## PC

1. **Doom II**, ID software
2. **Warcraft**, Blizzard Entertainment
3. **Transport Tycoon**, Microprose
4. **TFX**, Digital Image Design
5. **Dune II**, Westwood
6. **Quarantine**, Gametek
7. **Lands of Lore**, Westwood
8. **System Shock**, Origin
9. **UFO**, Microprose
10. **Dreamweb**, Empire software

## AMIGA

1. **Jungle Strike**, Ocean
2. **Tower Assault**, Team 17
3. **Dune II**, Westwood
4. **TFX**, Digital Image Design
5. **K240**, Gremlin
6. **Lion King**, Disney software
7. **The Settlers**, Blue Byte
8. **Black Crypt**, Raven software
9. **Mortal Kombat**, Virgin
10. **Universe**, Core Design

## ST

1. **Cannon Fodder**, Sensible software
2. **Sensible Soccer Int. Edition**, Sensible software
3. **War in the Gulf**, Empire
4. **Starball**, Volume 11 Development
5. **Ishar II**, Silmarils
6. **Ishar III**, Silmarils
7. **Elite II - Frontier**, Gametek
8. **Beast Lord**, Grandslam
9. **Tower Power**, Johnnie Chan
10. **Crazy Cars III**, Titus

## EXCALIBUR

1. **Wing Commander III**, Origin
2. **Sensible World of Soccer**, Sensible software
3. **Transport Tycoon**, Microprose
4. **Warcraft**, Blizzard Entertainment
5. **ROA2: Star Trail**, Interplay
6. **UFO**, Microprose
7. **Doom II**, ID software
8. **Pinball Illusions**, 21st Entertainment
9. **US Navy Fighters**, Electronic Arts
10. **Ecstatica**, Psygnosis
11. **Dreamweb**, Empire software
12. **Quarantine**, Gametek
13. **Heretic**, Raven software
14. **Jungle Strike**, Ocean
15. **Lion King**, Disney software
16. **FIFA Soccer**, Electronic Arts
17. **Road Rash**, Electronic Arts
18. **K240**, Gremlin
19. **Rise of the Robots**, Time Warner
20. **7 dní a 7 nocí**, Vochozka Trading

Nintendo konečně vyhodilo na trh nová dobrodružství starého dobrého Donkey Konga (to je už skutečně věc pro pamětníky). „Donkey Kong Country“ byla již dlouho dopředu reklamována skvělými obrázky renderovanými v Alias Power Animatoru. Výsledek je naprostě fascinující grafika. Nápad bohužel chybí. DK prostě běhá v tropických pralesech, na zasněžených pláňích, nebo plave pod vodou. Občas se také sveze na nosorožci, nebo si lehce za Indiana Jonesuje na vozicích v dolech, přičemž cestou sbírá bonusy a ničí „bad-dies“. Opravdu originální. Eeeeh. ● Už jste někdy stavěli model pirátské lodi? Znáte to, plno plachet, stěžňů, ráhen, provazových žebříků atp. V novém filmu režiséra „Smrtonosné pasti 2“ Rennyho Harlina „Cutthroat Island“ (Ostrov podřezaných hrdel) bude takových lodí hned několik. A všechny počítačové! Aby vytvořili dokonalou iluzi, používají počítačoví technici z Boss Film Studios (ILM už ztrácí monopol) hned několik programů. Matadorem vykreslí různé povrchy a Kinemation jim poslouží na jinak velmi problematické plachty. Trochu se mi zastavuje tep, když na to pomyslím, ale na druhou stranu, když mohou být všechny vesmírné stanice, exploze a jiné efekty americké TV show „Babylon 5“ (obdoba Star Treku) tvořeny na obyčejném desktopu (!!), tak proč ne. ● Humongous Entertainment v čele s Ronem Gilbertem vydává další dobrodružství malého autička „Putt Putt Joins the Parade“ (PP se připojuje k průvodu pro IBM PC CD-ROM. Zatímco jeho konkurenti renderují a 3D modelují ostrost, Gilbert se drží klasického Disneyovského postupu. Jeho dvacet animátorů používá jejich vlastní software pro zpracování ručních kreseb. Pro svůj další projekt o Freddie Fishovi (to je taková ta fialová rybka) by už ale chtěl začít používat modernější technologie. ● Když už se tak hezky meleme kolem počítačo-

# kaleidoskop

vých animací, jestlipak víte, že v roce 1986 byla cena jedné animované sekundy (záleží pochopitelně na její náročnosti, takže se uvedené ceny mohou lišit film od filmu) zhruba \$10 000 (deset tisíc)! A dnes? Díky našim miláčkům (myslím ty rozkošné, většinou šedé, krabice s klávesničkami) klesla v současné době na přibližně \$1 000 (jeden tisíc)! Prestože by si některý ekonom mohl spočítat, že business v animacích musí skomírat, opak je pravdou. ILM bude mít do konce roku na dvě stovky počítačů jen pro animace (nejedná se při tom jen o nějaká obyčejná Pentia) a Alias dokonce vyrábí pro Nintendo 3-D animační program, který má běžet na jejich nové 64 bitové konzole! Jursky Park si pak budete moci vytvořit v teple domova, na vaši televizi. ● Technická zajímavost - v roce 95 se má na trhu objevit pětipalcový High Density Disk s kompresní kapacitou, která pojme dvouhodinový film! Zdá se, že Laser Disky, které se nikdy pořádně neujaly, budou mít odzvoněno i přesto, že se pouze na nich vydávaly speciální edice filmů jako byl Abyss (viděli jste třeba tu obrovskou vlnu tsunami na konci filmu? Zvedne se a zmrazí v prostoru), nebo Terminátor 2 (Laser Disc edice je o šestnáct minut delší a obsahuje např. scénu, kde John učí Terminátora smáti se, nebo jinak vystříhané speciální efekty rozplízavající se T-1000). ● Time Warner otevřel další proud informační highway příštího tisíciletí a to i přes mizerné prognózy mnohých analytiků. Zavedl na Floridě (Orlando) první Cable Video On Demand (VOD). O tom, že je celý projekt značně komplexní, svědčí i fakt, že měl deset měsíců zpoždění! VOD přišlo na něco okolo sta milionů dolarů! Time Warner počítá s tím, že by se na jeho sít mělo velmi rychle napojit nejméně

400 000 účastníků. VOD nabízí totiž více než jenom kterýkoliv film v kteroukoli dobu (a ještě si ho můžete zrychlit, nebo zastavit). V přehledných 3D menu si můžete vybrat ze zpráv, různých obchodních služeb až do domu a dokonce i z počítačových her. Cena jednoho boxu se ale pohybuje rádově v několika tisících dolarů a to ještě nezmíňujeme poplatky z používání. Právě to se zdá být hlavním zdrojem skeptických předpovědí. Ať tak či onak, ta 1 (slovy jedna) rodina, která je zatím (polovina prosince 94) na sít připojena si VOD nemůže výnachválit. ● Windows 95 patrně slibuje větší rychlosť i komfort, než jejich předchůdce (nebo spíš předplazec). Jen tak si lze vysvětlit zvýšující se zájem o tuto platformu. Accolade například připravuje „Jack Nickolas Golden Bear Edition“, což je nová golfová hra s vlastním editorem a na jedné vystavě dokonce pod Windows v pohodě spouštěl Dooma. Planý poplach, nebo revoluce? ● Filmová licence pro nový Sci-Fi film Kevina Costnera Waterworld neskončila s podivem ve spárech Oceánu, ale v šíkovných rukách Interplay. Uvidíme co s ní počnou. Snad neskončí stejně jako film, který je v současné době zpožděn o několik měsíců a jehož rozpočet se vyšvihl někam nad 140 milionů dolarů!!! Jen pro srovnání: rozpočet Terminátora 2 nepřesáhl sto milionů a True Lies se všemi efekty přišly na 120 milionů. Průměrný film v Hollywoodu stojí stále okolo 25 milionů. ● Zdá se, že síla námětu z Větrného trilogie nevysychá. Virgin připravuje na rok 1995 hru Alien Alliance s údajně fantastickou grafikou. No uvidíme, uvidíme! ● Encyklopédie na CD si úspěšně razí cestu, což je jistě přijemné zjištění. Občas ale trochu zaráží nápady tvůrců. „Wall“ (Zed) například vůbec nesouvisí se slavnou „The Wall“ od Pink Floyd. Jedná se o multimedialní historii slavné stavby ve Washingtonu, USA. Na dlouhé zdi tam jsou vyryta jména všech amerických vojáků, kteří padli ve Vietnamu. Jistě nechci snížovat pamětní hodnotu stavby, ale její multimedialní historie na CD??? ● A jakpak to vypadá s novými filmy podle úspěšných počítačových her? Ve Spojených státech měl nedávno premiéru „Double Dragon“, podle stejnojmenné série her. Jimmyho a Billyho Lee ztvárnili vcelku neznámí herci - Marc Dacascos a Scott Wolf. Příběh je situován do postapokaliptického Los Angeles (například nápis HOLLYWOOD je skoro celý pod vodou), které se nyní jmenuje New Angeles. Zápletka se točí kolem magického amuletu. Přítelkyně brášků má jednu polovinu a zloduch Kogo Shuko (hráho Robert Patrick; ano ten Patrick z Terminátora 2, nebo z videoklipu Meat Loaf) druhou. Shuko pronásleduje Leeovi, kteří mezitím najdou spojence v pouličním gangu. Jak to dopadne, uvidíte sami. A že jste o DD zatím nic neslyšeli? Není divu. Premiéroval na dvanáctém místě s 1.6 milionem dolarů a druhý týden už byl na místě osmnáctém s 615 tisícemi dolarů. Mezitím se na výsluní hrálo Cruisovo „Interview With A Vampire“ se svými 46 miliony. Film trvá 65 minut, ale asi ho vydří jen ti nejodvážnější z nás. Doufejme, že nový projekt J.C. VanDamma - „Streetfighter“ nedopadne stejně! ● Rok 1995 sklapne čelist mnoha softwarovým firmám, které si myslí, že výrobou her pouze na CD přechytrači piráty. Bude totiž konečně, po vyjasnění právních vztahů, uvedeno na trh nahrávatelné CD!!! Budete si moci (stejně jako nyní na kazetách) dělat vlastní hudební mixy a pochopitelně, také kopírovat hry. Doufejme, že to nepoloží hned všechny softwarové firmy najednou. Nezapomeňte, že stále platí: Support Quality Software!

## Amiga

Prodám externí 3,5, disketovou mechaniku Datalux (2 100), inkoustovou tiskárnu MPS 1270A s nahradními náplními, vhodnou pro počítače od C-64 přes amigu až po PC (3 900) a asi 200 3,5" disket s programy pro amigu za cenu disket (10). Tel. 02/791 73 16. Láďa. Prodám orig. hry pro Amigu CD32: Liberation (Captive 2) - 750 Kč, Body Blows - 800 Kč, Guardian - 800 Kč. Možná i výměna za jiné CD hry. Erik Ríhovský, Kratochvílova 7, Přerov, 750 00, tel. 0641/3282.

Prodám počítač Amiga 1200, HDD 270 MB, externí drive, 100 disket, redukce na 4 joysticky. Cena dohodou. Adr: Sušáček Zdeněk, U Trojáku 4597, 760 05 Zlín, tel. 067-46575.

Prodám Amiga 1200 Desktop Dynamite - orig. software, joystick, myš, diskbox, stereo sampler, liter. - 3 měsíce stará, bez vady stav, málo používaná v záruce. Cena 16 000,- při rychlém jednání 15 000,- Martin - 0395/7319.

Koupím externí disketovou mechaniku 3,5, na Amigu 500. Nabídky na adresu: Sedláček Martin, Čermáková 22, 625 00 Brno.

Mám zájem o koupi her na Amigu 600. Hlavně adventury a hry v češtině. Nabídněte Balus Vlastimil, Petruškova 20, Ostrava 3, 700 30.

Prodám CD32 + 3CD - Oscar, Zool II, Deep Core. Nové v originální balení. Cena 7 000 Kč. Výměnou hry na Amigu 1200 HD. Rostislav Kouřil, Uli Žížková 754, Jirkov 431 11. Tel.: 0396/53208.

Prodám multimediální 32bitový počítač Commodore Amiga CD32 se dvěma hrami Oscar a Diggers. K tomu hry UFO: Enemy Unknown a Liberation. Možnost přehravání klasických CD disků. V záruce, to vše za 8 900 Kč (po 18. hod.). Marek Žák, Václavová 2966, Teplice 415 01. Tel: 412 01.

Kdo nahraje hry na Amigu 500 1 MB RAM za rozumnou cenu? Seznam zašlete na adresu: Jiří Svoboda, Sokolovská 23, 323 12 Plzeň.

Prodám tyto hry: Mortal Kombat 2 - 150 Kč, The Settlers - 105 Kč, Cannon Fodder 2 - 115 Kč, Benefactor - 105 Kč, Ishar 3 - 175 Kč + poštovné. Jiří Kopčan, Španělova 971, Ostrava-Poruba, 708 00.

Nabízíme široký výběr harddisků za velmi výhodné ceny. Pro A1200 i s instalací sadou. Tel. 0361/34379.

A500, 1MB RAM (0,5 MB Chip, 0,5 MB Fast), TV modulátor, SCART, 80 disket, box na diskety, kryt na klávesnice, joystick, myš + podložka, literatura. Cena jen 7 500 Kč. Tel: 6831783 - večer.

Prodám Amigu 500, 1 MB RAM + hodiny ext. drive 3,5", SCART kabel, 80 disk., 2 boxy, joystick, myš + podložka, hry, literatura, bar. stereo monitor Highscreen, nosící monitor = 15 000 Kč. Adam Stěhlík, R. Prchal 4488, OV8, 708 00.

Prodám orig. hry a programy pro Amigu. Apocalypse (490 Kč), Lotus 2 (220 Kč), Jurassic Park AGA verze (490 Kč), Reach For The Skies (490 Kč), Landi Plus angličtina (90 Kč)

## řádková inzerce

a Organizer Amiga (90 Kč). I na dobírku. Jiří Novotný, Vlkov 344, PSC 596 41.

Sháníme tyto hry na Amigu 500, i výměně: Operation G2, Robinsons Requiem, Ishar 1 a 3, MasterDungen 2, Jiří Wolf, Soběchleby 168, 753 54.

Prodám turbokartu pro Amigu 1200 s procesorem 68EC030 a koprocesor. Vše za 5.600,- Kč. Tel: 017/279716.

Prodám případnou paměť do Amigy 500: 0,5 MB Chip + 0-1,5 MB Fast. Cena včetně montáže dohodou. Tel: 66 414 929. Okolo 20.hod.

Prodám Amigu CDTV, kompatibilní s Amigou 500, věstavený CD-ROM, černý design, dálkové ovládání, vhodně jako CD do Hi-Fi sestavy, cena 8 000. Marek Kužel, Čimelice 110, 398 04.

Výměnou nebo koupím volně šířitelný software na A500 nebo A1200 (dema, hry, moduly, utility). Pavel Studený, Pod Košířem 18, Prostějov, 796 01. Prodám pro CD32 tyto hry. Simon The Sorcerer - 1 190 Kč, Pirates Gold - 990 Kč, Novinak Super 3D grafika - Rise of Robots - 1 899 Kč. Jan Smékal ml., Šafářková 350, Němcice n/r, 798 27.

Mám zájem o výměnu a koupi her na Amigu 1200 a CD32. Stály Odběr. Pro zajímce pošlu seznam. Tel: 0645/4175. Martin Louhý, U koupaliště 665, Zlaté hory 79 376. Zn: Velký Pařan.

Prodám Amigu 500 Plus, paměť 2 MB RAM, TV modulátor, hodiny, joystick s autofire, myš, podložka, kabely, zdroj, diskety, box na diskety, české i originální příručky, hry, programy, 100% stav. Dohoda.

Milan Tomka, Komenškého 199, Letohrad 561 51. Tel: 0446/921456. Koupím literaturu k Amize v češtině, nejraději od Amiga Info. Dále prodám hry na Amigu 500. Seznam pošlu za známku. Pavel Vraný, Janovská 374, P10, 109 00.

Kdo opraví, vyrobí nebo prodá zdroj pro Amigu 500. Děkuji. R. Šrámek, Lidická 2356, Tábor 390 03. „Hollywood - Arnold & Spol!“ Pomůže svým oblíbeným filmy, hvězdám v nouzí a užijí si spoustu srandy! Směs akční a log. zábavy s výbornými skladbami a podmanivou grafikou. Chytré malé i velké! Taková česká hra tu ještě nebyla. (150Kč + pošt.) DW, Box 345 Pošta 5, 505 H. Králové, Tel. (Po-So: 11 - 15) 049/34969.

Prodám externí disketovou jednotku 3,5, - originál Commodore pro všechny typy amig. Cena nízká, dohoda jistá. Tel: 02/423327. Prodám Amigu CDTV - kompatibilní s A500. Výbava: CD-ROM - i audio, Floppy disk, klávesnice, midi, TV modulátor. Hardware shodný s A500. Začátečníky zaučím. To vše za 9500 Kč. B. Kotáš, Fantova 1785, Praha 13. Tel: 02/7982339 v odpov. hodinách.

Shareware a freeware pod DOS a Windows pro PC. Za cenu 15,- Kč/MB. Výběr z her, antivirů, DTP aj. Seznam zdarma. To to vše na adresu: David Hájek, V Sídlišti 17, Rousinov, 68301, Shareware a freeware pod DOS a Windows pro PC. Za cenu 15,- Kč/MB. Výběr z her, antivirů, DTP aj. Seznam zdarma. To to vše na adresu: David Hájek, V Sídlišti 17, Rousinov, 68301,

Prodám Amigu 500 +. 1 MB RAM, TV modulátor, myš, 20 disket s hrami. Koupeno na Vánoce 1994 - v záruce. Cena 8 600,- Kč. Petr Bendl, Kosá 8, Děčín 405 02. Tel: 0412/28311

## Atari

Prodám zbytek nahraných disket na Atari 1040 STe. Většinou značkové. (Verbatim, Privilég, Maxell...) Cena 28 Kč za NoName disk 30 - 33 Kč za značkové disky. Velký výběr z novinek. Zbylo mi cca 300 kusů. Při větším odběru sléva. Seznam zašlu. Tel: 0164-52363 Marek.

Výměnou hry na Atari XL v T2000. Sháníme adventuru strategie, logické atd. Mám hodně novinek 90 - 94. Platí stále. K seznamu přiložte prosím také 5 Kč známku na odpověď. Ondra Švestka, Tlapáková 13, Ostrava 3, 705 00. Prodám Atari 800XE, magneto-

tel: 0507/922660. Zn: Kvalita za nízkou cenu.

Prodám základní kartu (Motherboard) k počítači PC. Jedná se o 486/DLC s procesorem a matematickým procesorem. Rychlost 40 MHz, výkon 1/2 DX2/66 MHz. Nový nepoužívaný. Původní cena 7500,- Kč. Nynější cena: 5000,- Kč. V. Matějínský, Budovcová 453/II, 290 01 Poděbrady. Tel/Fax Po-Pá 7:00 - 14:00 0325/2402. Mimo určenou dobu je na tomto čísle zapnut záznamník.

Nabízím případně výměnou hry na PC - AlQuadin, Aréna, Reunion, Ishar 3. Martin Ťupa, Radnická 1006, Nové Město na Mor. 59231. Seznam zašlu za 3 Kč známku.

Hledám šílené (grafiky, hudebníky ... na PC) pro projekty Pařížské integrace. Své návrhy a nabídky (možno i ukázky vašich děl a dílek) posílejte na adresu Jiří Brázda ml., Nádraží 124, 38242 Kaplice 2. Natře-

**Soukromý inzerát**  
napište čitelné nejlépe na čtverečkovaný papír a zašlete na adresu vydavatele. Délka max. 250 znaků včetně mezer. Inzerát, podaný za účelem zisku patří mezi inzeráty komerční. Redakce si vyhrazuje právo na posouzení typu inzerátu a případné vyřazení z neplacené inzerce.

**Komerční inzerát**  
otiskneme, pokud bude k inzerátu připojen doklad o úhradě inzerátu (ústřízek složenky nebo kopie výpisu z účtu). Fakturu na vyžádání vystavíme před zaplacením inzerátu. Jeden znak u komerčního inzerátu stojí 1,80 Kč včetně DPH.

**Možná jste si již všimli, že již po jedenáct čísle MŮŽETE INZEROVAT Ale nevšimli jste si, kam máte inzeráty posílat? Pak tedy vězte, že je můžete posílat na adresu: PCP, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1**

fon, 1 kazeta s hra-

mí, 2xjoystick, cena 2800 Kč, písemné nabídky zasílejte na adresu: Libor Zahrádka, Na Příkopě 36/623, Třebíč 674 01.

Nabízíme nejnovější hry na Atari 800XE/XL z let 1989-1995. Seznam za nadepsanou obálku známku. Aleš Kerner, Ostašová 516, 284 01 Kutná Hora.

## PC

Prodám vlastní PC 256 color objekt editor vhodný na tvorbu, branie a animaci objektov do vašich programů. Jednoduché použitie. Dodám Full verziu, demoprogramy, demohru, help atd. Všetko za 180 Sk. T: 088-460 08 Michal. Len po 14. 00. (Dobierka)

Prodám PC 386SX/25, 1 MB RAM, 40 MB HDD, 3,5 FDD, color monitor, VGA 512 KB, keyboard, provedení minitower. Cena 22 000,- Kč. Adresa: Bedáň J. Vodňanská 12, České Budějovice 37011.

Shareware a freeware pod DOS a Windows pro PC. Za cenu 15,- Kč/MB. Výběr z her, antivirů, DTP aj. Seznam zdarma. To to vše na adresu: David Hájek, V Sídlišti 17, Rousinov, 68301,

me to Pterodonu!

Nabízíme ty nejlepší a nejnovější hry na PC (GB). Seznam zašlu za 3 Kč známku + vás seznam. Platí stále. Robert Fencel, Jindřišská 311, 41731, Novosedlice. Tel: 66712316 pan Kleiner.

Prodám levně disketovou mechaniku 5,25" HD. V ceně 800 Kč, deset značkových HD disket. Tel: 66712316 pan Kleiner. Vyměním případně prodám hry na PC (seznam za seznam). Platí stále. Erik Macháč, Předvoje 4, Praha 6 162 00. Tel: 360 264.

Koupím shareware pro PC: grafické procesory, hudební editory pro speaker aj. P. Siostrzonek, Frydecká 180, 737 01, Č. Těšín.

Prodám PC 486SX/33 Mhz, 4 MB RAM, 3,5, FDD, HD 260 MB, SVGA - LR, zvuková karta, myš, joystick. Software Dos 6.1, Windows 3.11CS, MS Works CS a další. Půl roku starý, v záruce. Komplet za 30 000,-. Dohoda možná. Telefon do práce 0508/25756 až 9 klapka 333.

Levně prodám a vyměním PC hry. Seznam za známku. J. J. Šešek, nezvalova 497, Nové Město na Mor. 59231

## C64

Vyměním nejlepší programy pro C64 na kazetu i disk. Přes 1000 titulů z let 1985 - 1994.

Hry, demoprogramy, užitkové programy a mnohem více + blížší podrobnosti obdržíte za 3 Kč známku na adresu: Boris Texl, Dukelská 147, Znojmo 671 81.

Commodoristé, grafici, hudebníci, programátoři ozvěte se na mou adresu: má skupina stojí již 6 měsíců na náhodu sama. Pokud máte zájem zdarma obdržet spoustu až utilit i her, posílejte mi.

Koupím na C64 hru Prince of Persia. Na disketě. Milan Štanclov Chyše 241, 364 53. Všem předem děkuji.

**Vše pro C64/Amiga SW, HW, Literatura.** Např. tiskárna = 2500,- a mnoho dalšího. Tel.: 02/531161, 6512286.

Koupím hru Prince of Persia pro C64. Prodám na tentýž počítač hry Turrican 1 a 2, Sleep Walker a Lemmings. O informaci se pište na adresu: Jakub Mlynář, V Hůrkách 2139, Nové Butovice, Praha 5 155 00.

Koupím hru Lemmings, Batman, Back To The Future 2 pro C64. Pouze na disketách. Pište na adresu: Roman Krejčířík, Měřín u Brna 155, 66457.

Vše pro C64/Amiga SW, HW, Literatura. Např. tiskárna = 2500,- a mnoho dalšího. Tel.: 02/531161, 6512286.

Na C64 vyměním nejnovější diskové hry, dema a utility. Mám kromě hry Amiga 1 = nejlepší, PC 5 = nejhorší.

Prodám 8bitové hry Pegasus MT-777DX, kompat. s NES a 5 konzolí s hrami. To vše za 50% původní ceny, to jest za 4000,- Kč. Radim Červený, Rumburských hrdinů 752, 473 01 Nový Bor. Tel: 0424/33 081.

Prodám 16. bit TV hry Super Engine II. 2X joystick s mikrospínači + 5 Her + katalog. U každé hry je možnost výměny za poloviční cenu. Původní cena 6900 Kč. Nyní 4000 Kč. Tel: 02/402 63 29.

Prodám televizní hry Fenix v perfektním stavu + 3 kartrige s hrami: Robopok, Turtles, 168 in 1. Prodejní a samostatně.

Celkem 3700 Kč. Pan Jiří Uzel, Manětínská 63, Plzeň 323 00. Koupím Amstrad/Schneider 6128 bez/ s monitorem, diskety, software, manuály. Nabídni te. Tel. 02/433927

Prodám diskety 3,5" HD formátované za 22 Kč a 3,5" DD za 16 Kč. T. Brožovský, U Flory 2599, 438 01 Žatec.

Nejlepší Shareware pro Amiga + PC. Seznam zašlu všem. Jan Šimáček, Hornická 1743, Roudnice n. l. 413 01.

Prodám joystick QuickShot Aviator (pro Amiga, ST aj), vhodný zvláště pro letecké a automobilové simulátory. Robustní konstrukce (obouruč), nohy 900,- Kč, nyní za 700,- Kč. Josef Komárek ml., Újezd 46, 118 00 Praha 1. Tel: 53 08 73.

Hledáme grafiky a programátory pro vývoj her. Zajistíme vydání (také CD verze) a distribuci doma i v zahraničí. Zádáme profesionality. BBS s.r.o., BOX 50, 405 02 Děčín II, Tel/Fax: 0412/28311, 141.

## Různé

Prodám databanku s kalkulačkou Casio DC 750 GY. (50 paměťových míst) za 475 Kč.

A dál tiskárnou BT-100 pro Didaktik Gama (kabely, zdroj, interface, ovládaci program) za 575 Kč. Pavel Kozák, Na Výšině 3221 Havlíčkův Brod 58001.

Sháníme hru Elite II Frontier v češtině. Pova Jiří, Jateční 794, 28002 Kolín IV.

Uživatelům Sharp MZ-800 nabízíme mnoho nových programů, her, literatury a periferií. Pište si o kompletní katalog Fy BBS s.r.o.: P.O. BOX 50, 405 02 Děčín II.

Prodám tiskárnou D - 100M, de-vitjehličkovou, paralelní/seriové propojení, málo používaná, výborný stav, cena 1890 Kč. Petr Leinweber, Jugoslávská 15, Svitavy, 558 02.

Vyměním nový počítač Kom-pakt 1 rok záruka, 3,5, Zab. Disk. Mech., interface k příměmu připojení tiskárny, za použitý video magnetofon Avex 65570 i s mírnou mechan. vadou např. hlučný č. výdny rychloskopu.

Adr: Kdyř, Ke Sv. Jiří 38, 31218 Plzeň, Tel: 019/61244.

Prodám SEGA Master System II + 3 hry - Wimbledon, Návrat do budoucnosti 3, Fotbal 1, de-vitjehličková, paralelní/seriové propojení, málo používaná, výborný stav, cena 1890 Kč. Vyměním nový počítač Kom-pakt 1 rok záruka, 3,5, Zab. Disk. Mech., interface k příměmu připojení tiskárny, za použitý video magnetofon Avex 65570 i s mírnou mechan. vadou např. hlučný č. výdny rychloskopu.

Adr: Kdyř, Ke Sv. Jiří 38, 31218 Plzeň, Tel: 019/61244.

Zbigniew Bocek pozdravuje všechny z Folwariku v Písku.

A Ted známky: Amiga 1 = nejlepší, PC 5 = nejhorší.

Prodám 8bitové hry Pegasus MT-777DX, kompat. s NES a 5 konzolí s hrami. To vše za 50% původní ceny, to jest za 4000,- Kč. Lukáš Dvořák, Milady Horákové 72, 170 00 Praha 7. Tel: 02/372 060.

Zbigniew Bocek pozdravuje všechny z Folwariku v Písku.

A Ted známky: Amiga 1 = nejlepší, PC 5 = nejhorší.

Prodám 8bitové hry Pegasus MT-777DX, kompat. s NES a 5 konzolí s hrami. To vše za 50% původní ceny, to jest za 4000,- Kč. Lukáš Dvořák, Milady Horákové 72, 170 00 Praha 7. Tel: 02/372 060.

Zbigniew Bocek pozdravuje všechny z Folwariku v Písku.

A Ted známky: Amiga 1 = nejlepší, PC 5 = nejhorší.

Prodám 8bitové hry Pegasus MT-777DX, kompat. s NES a 5 konzolí s hrami. To vše za 50% původní ceny, to jest za 4000,- Kč. Lukáš Dvořák, Milady Horákové 72, 170 00 Praha 7. Tel: 02/372 060.

Zbigniew Bocek pozdravuje všechny z Folwariku v Písku.

A Ted známky: Amiga 1 = nejlepší, PC 5 = nejhorší.

Prodám 8bitové hry Pegasus MT-777DX, kompat. s NES a 5 konzolí s hrami. To vše za 50% původní ceny, to jest za 4000,- Kč. Lukáš Dvořák, Milady Horákové 72, 170 00 Praha 7. Tel: 02/372 060.

Zbigniew Bocek pozdravuje všechny z Folwariku v Písku.

A Ted známky: Amiga 1 = nejlepší, PC 5 = nejhorší.

Prodám 8bitové hry Pegasus MT-777DX, kompat. s NES a 5 konzolí s hrami. To vše za 50% původní ceny, to jest za 4000,- Kč. Lukáš Dvořák, Milady Horákové 72, 170 00 Praha 7. Tel: 02/372 060.

Zbigniew Bocek pozdravuje všechny z Folwariku v Písku.

A Ted známky: Amiga 1 = nejlepší, PC 5 = nejhorší.

Prodám 8bitové hry Pegasus MT-777DX, kompat. s NES a 5 konzolí s hrami. To vše za 50% původní ceny, to jest za 4000,- Kč. Lukáš Dvořák, Milady Horákové 72, 170 00 Praha 7. Tel: 02/372 060.

Zbigniew Bocek pozdravuje všechny z Folwariku v Písku.

A Ted známky: Amiga 1 = nejlepší, PC 5 = nejhorší.

# TOP STEN

Poprvé v historii Excaliburu vám přinášíme výčet 100 nejlepších her všech dob a to dokonce na všechny formáty, jaké vůbec existují. Název TOP STEN vznikl sloučením slov TOP TEN a STO.

Za názvem hry je počítáč (popř. konzole), na které je hra nejlepší a v závorce pak výčet všech herních přístrojů, na které hra ještě existuje. Popis má za úkol pouze stručně informovat, o co zhruba jede, jinak bychom museli vydat celé zvláštní číslo Excaliburu.

## 1 MORTAL KOMBAT II - SNES (Megadrive, Game Gear, Game Boy)

Nikdo jiný neudělal tak přirozené zvuky, grafiku a atmosféru jako tvůrci mlátičky Mortal Kombat II. Hra je o hodně lepší než Street Fighter II a právem byla zvolena jako nejlepší hra všech dob vůbec.

## 2 SUPER STREET FIGHTER II - SNES (Mega Drive)

Více postav, více barev, více zvuků, prostě o 100% lepší než předchozí dílo.

## 3 DOOM - PC (Jaguar)

A do třetice brutalita. Ovšem v provedení firmy ID Software, která patří mezi absolutní špičku počítačové zábavy. Pokud někdo nezná Dooma, pak vězte, že je to 3D skrolovací bludiště s hektolitry krve.



## 4 SENSIBLE SOCCER -

Amiga (Mega Drive, SNES, Game Boy, Game Gear, Master System)

Konečně hra bez brutality! Tento fotbálek učaroval všem lidem zejména titáností postaviček hráčů a dokonalou hratelností. Na této hře se dá velice dobře demonstrovat význam oné části hodnoticí tabulky Excaliburu, kde je procentuální výjádření zábavy za hodinu, den, týden, měsíc, rok, protože Sensible znám dva roky a ještě nyní bych mu dal aspoň 70%.

## 5 JOHN MADDEN FOOTBALL - 3DO (SNES, Mega Drive)

Americký fotbal je nejvíce oblíbený samozřejmě v Americe, kde se této hry prodalo několik set tisíc kusů. Na 3DO je hra tak realistická, že když dohrajete, tak máte po těle celou spoustu modřin.

## 6 TEMPEST 2000 -

Jaguar

Tato střílečka není jen tak obyčejná, jak by se mohlo zdát. Celá vás do sebe vtáhne a pokud chcete přešpat, nezbývá než vypnout elektrinu.

## 7 MARIO KART - SNES

V této hře se stáváte Mariem, který řídí motokáru. Pohyb tratě je tak realistický, že není divu, že za hru byla zvolena sedmou nejlepší všech dob.

## 8 MICRO MACHINES -

Mega Drive

No vidíte, hned tady máme další auta. Jsou to Mikro Mašiny a na rozdíl od Maria, kde vidíte autičko ze zadu, kde ho vidíte svrchu.

## 9 SUPER BOMBERMAN -

SNES

Tato hra se nedá dost dobré hrát v jednom. Musíte být alespoň dva, ale pokud jste čtyři, je to ještě lepší. Bomberman je bláznivá honička na vašem monitoru.

## 10 MARIO ALL STARS -

SNES

Čtyři hry na jednom kartridži. Hody zábavy. Plošinové skálačky dovodou zabavit statisíce lidí.

## 11 STUNT RACE FX -

SNES

Vektory a polygony si v této hře ani na chvíli neodpočinou. Jedná se o další závody aut, navíc s mašinou, která mrká a umí měnit polohu.

## 12 SYNDICATE -

PC (Amiga)

Konečně po dlouhé radě konzolí zase počítačová hra! A ne kvůjka. V Syndicate ovládáte několik postaviček a pořádně se při tom zapotíte.

## 13 FIFA INTERNATIONAL SOCCER -

Mega Drive (SNES, PC, Amiga)

Nejrealističtější fotbal, jaká kdy byl (ovšem mimo pravého fotbalu). Tito malí hráči vypadají, jako kdyby byli živí a hrají, jako kdyby věděli, co dělají.

## 14 THEME PARK -

PC (Amiga)

Postavte zábavní park tak, aby se nikdo nenuďil! Při této hře si užijete spoustu legrace a ani mozkové závity si neodpočinou.

## 15 DR ROBOTNIKS MEAN BEAN MACHINE -

Mega Drive (SNES)

A máme tu jednu logickou hru, jde v podstatě o přemislování fazoli. Tato hra se hraje nejlépe ve dvou.

## 16 SIM CITY 2000 -

PC (Mac, Amiga)

Stavba a správa města, to je vlastně náplň hry Sim City 2000. Jen pro zajímavost - vyvíjí se nová hra Sim Town. Je to zjednodušená verze Sim City pro děti od pěti let (software for kids).

## 17 SUPER MARIO WORLD -

SNES

Zase plošinová skálačka, ale tak rozsáhlá a tak úspěšná, že se podle ní dokonce natočil film. Ten je ovšem brak.

## 18 TETRIS -

všechno

Hra, která stačí na provoz jen dvě barvy a ona je v Top Stenu? Aby ne, když je to TETRIS! Kdy jste ho hráli naposledy? Já včera.

## 19 WARIO LAND -

Game Boy

Nepřepsal jsem se, je to opravdu Wario a ne Mario. Ovšem hra je skoro stejná, jako Mario. Jak je možné, že při čísle 19 je to již čtvrtá hra s Mariem?

## 20 CANNON FODDER -

Amiga

Válka nebyla nikdy tak legrační, jako v této hře. Ovládáte několik výkůjek, dostáváte úkoly a plníte mise. V pokročilých levelech pořádně těžká hra. Už se pracuje na Cannon Fodder II.

## 21 SUPER PROBOTECTOR -

SNES

Hra plná střel, výbuchů a nášlapných min. To je Super Probotector na SNESu. Hra vypadá o něco lépe než známý Turrican.

## 22 GUNSTAR HEROES -

Mega Drive

A hned další hra od tvůrců Super Probotectora! Tato se liší snad jen grafikou a tím, že je pojata velice zábavně.

## 23 SONIC CD -

Mega CD

Na kartridži byl OK, ale teprve CD ukázal jeho pravé barvy a schopnosti. V tomto díle cestujete s naším milým ježkem v čase.

## 24 ZELDA: A LINK TO THE PAST -

SNES

Jedna z největších her, kterou jsme kdy viděli. Vydějte se s námi do světa plného kouzel, elfů a skřítků!

## 25 WOLFENSTEIN 3D -

PC (SNES, Jaguar)

Předchůdce Dooma. Na svou dobu to byla absolutní špička a kreativitou přispívalo i to, že běhal dobře i na pomalých 286-kách.

## 26 DONKEY KONG 94 -

Game Boy

Donky Konga si pamatujte ještě z 8-bitového Atari a vůbec se nedivíme, že se dočkal remaku i na Game Boye. Jedná se o plošinovou skálačku.

## 27 ZELDA: LINKS AVA-KENING -

Game Boy

Největší, nejlepší a nejzábavnější hra na Game Boyi. Opět se přenecheme do dáravých krajin a budeeme bojovat proti zlu.

## 28 LEMMINGS II -

Amiga

Když bych měl já zvolit mezi Lemmings I a II, volil bych I. Ale Top Sten je Top Sten, a tak jsou Lemmings II první.

## 29 NBA JAM -

SNES (Mega Drive)

Pohled ze strany zvítězil autoři tohoto basketu. A vidíte, dostali se do Top Stenu! NBA JAM vyniká hlavně plynulostí a rychlostí.

## 30 ROCK AND ROLL RACING -

SNES

Nejlepší ozvučená hra na světě. Hudba a zvuky jsou dotaženy k absolutní dokonalosti. Ale ani sama hra není k zahození.

## 31 STARWING -

SNES

Že SNES neumí dělat 3D objekty? Ha ha! Stačí si pustit leteckou střílečku Starwing a uvidíte!

## 32 VIRTUA RACING -

Mega Drive

Je to Starwing, není to Starwing? Je, ale s kolečky a na Mega Drive. Perfektní závody po vektorové dráze.

## 33 R-TYPE III -

SNES

Maličká raketka, scroll doprava, nic nového. Ale tuny výzbroje a krásné provedení nejlepší střílečky na SNESu ji vynesly na 33. místo.

## 34 SUPER METROID -

SNES

A opět hra typu Turrican, ale nyní chodíte s ženskou. O to více budete muset kvést joystickem, aby vás horda nepřátele nezbavila všech životů!

## 35 PINBALL FANTASY -

ES - PC (Amiga)

Moje nynější jednička. V SVGA grafice a při tak plynulém scrollingu obrazu je prostě lahoda prohánět kuličku po stole. Mimochodem, já jsem nahrál ve čtvrtém stole (Stones n Bones) 352 milionů. Jestli jste někdo nahrál více, tak to zavolejte do redakce a řekněte kolik, abych vás mohl zase překonat. (Jestli sem někdo zavolá kvůli takový blbosti, tak ho přerušu JKL)

## 36 ROCKET KNIGHT ADVENTURES -

Mega Drive

A abychom měli zase něco neobvyklého, tak je tu snad už po sté další běhačka. Nyní s raketovým rytířem!

## 37 THE SECRET OF

MONKEY ISLAND -

Amiga (PC, ST)

Kolikrát se při hře průměrně zasmějete? 49-krát? Tak u této báječné adventure se zasmějete tak tisíckrát. Nedivme se, že na Monkey Island vznikla i v Čechách parodie - The Secret of Donkey Island (Tajemství Oslího ostrova)

## 38 SAM AND MAX HIT THE ROAD -

PC

Úspěch této adventury je přímo úměrný počtu prodaných komiků našich dvou přátel - Samu a Maxe. To jsou zvědav, kdo u nás udělá první hru: Bobík a Fifinka a Myšplín a Pindla se vydávají na cesty...

## 39 POPULOUS 2 -

Amiga (PC, ST, Mega Drive, SNES)

Být bůh a ovládat lidičky, to by se líbilo asi každému. Proto je tady výborná strategie Populous II.



## 40 RAINBOW ISLANDS -

Amiga

Sice primitivní hra, ale tak výborně hratelná, že obsadila čtyřicáté místo. Pro PC-čkaře, kteří ji asi neznají je to běhačka s panáčkem, který dělá rozmotilé duhy.

## 41 SAMURAI SHOWDOWN -

Neo Geo

Když bychom fekli, že je lepší, než Street Fighter II, tak bysme lhali. Na vrcholu tohoto hru vynesl návrhář zbraní, kterých je v této hře více než dost.

## 42 DEFENDER -

Amiga (já si pamatuji i Atari 800)

Všichni oblíbení programátoři říkají, že Defender (obrácení) je nejlepší střílečka všech dob. A protože se nám dostačila na 42. místo, tak částečně souhlasíme i my.

## 43 POP AND TWINBEE RAINBOW BELL ADVENTURES -

SNES

Hrozný název, že? A o hře bych ráději nemluvil. Co jiného by to mohlo být, než běhačka podobná Sonicovi, že?



## 44 JUNGLE STRIKE -

Mega Drive

Pokračování Desert Striku. A na Amigu a PC se připravuje! Zajímavé je, že je lepší než jednička a to se u vícedílných her tak často nezdá.

## 45 ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS -

SNES (Mega Drive)

Bachal! Zombáci snědli už půlku města a teď se chystají na mně! Vše, co má být v pořádném hororu je i v této hře.

## 46 SECRET OF MANA - SNES

Celých sedm měsíců nám zabralo, než jsme dohráli tuhle zpropadenou hru. Sedm měsíců! Adventure-akční hra Secret of Mana je v top stěnu právem.

## 47 DESERT STRIKE - Amiga (Mega Drive, SNES, PC)

Tady ho máme, kluka jednoho ušatého! Před chvíli jsem říkal, že je horší než jeho mladší brácha, ale sami vidíte, že tří příčky nejsou nic.

## 48 SMASH TENNIS - SNES

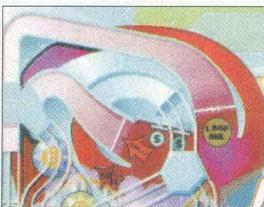
Nejlepší tenis na Super Nintendo. Ještě když má víc než dvě barvy, tak není o čem hovorit.

## 49 PETE SAMPRAS TENNIS - Mega Drive

A heleme se! Další pán na holení. Další tenis. Teď na Mega Drivu a až pro čtyři hráče najedou.

## 50 PINBALL DREAMS - Amiga (SNES, PC)

Jako Pinball Fantasies, ale o troši-lilinku horší. Na PC je mnohoná-sobně horší, protože SVGA (Fantasies) a VGA (Dreams) je dost velký rozdíl. Lepší je na Amize.



## 51 AXELAY - SNES

Střílečka udělaná ve velkém stylu. Grafika skroluje jako horizontálně, tak vertikálně. A mimo hodem, jedna z nejlepší graficky zpracovaných her na SNESu vůbec.

## 52 SMASH TV - SNES (Amiga)

Brutalita, brutalita a zase brutalita. Vládne světem. Jinak by se totiž nemohla do tohoto článku dostat krvavá běhačka Smash TV.

## 53 CYBERNATOR - SNES

Až se v našem top stenu objeví hra na něco jiného než na SNES, tak vykříknu. Abychom nezrušili tradici, tak i toto je prachsprostá střílečka.

## 54 NHL HOCKEY 94 - Mega Drive (PC)

Už kříčím! Haló haló, proč je koček malo? Ne, tato hra je úplně o něčem jiném. Dokonalý hokej, kterýžto je oblíben (myslím tuto hrul) zejména v USA.



## 55 LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA - SNES

A jsme zas u toho. Klasika, lidí si na to zvykli a kdyby se na SNESu objevila nějaká jiná hra, tak by se ji asi moc neprodalo. Ale tato je

aspoň trochu řízlá do adventury.

## 56 HELLFIRE - Mega Drive

Tak už se nakazili i hráči na Mega Drivech! Hellfire je úplně normální střílečka podobná R-type.

## 57 SUB TERRANIA - Mega Drive

Tuny nepřátel, tisíce střel, nepřeberné množství větřelců a děsivé výbuchy rádi tuto hru mezi všechny ostatní střílečky.

## 58 DRAGON - SNES

Velice hezký udělané karate, ale bohužel málo brutální. Aži proto je pouze na 58. místě a ne na prvním, jako Mortal Kombat II.

## 59 ALLADIN - Mega Drive

Vždycky, když se zastavím v Kotvě v odděleném počítaču, tak vidím, jak se na vystaveném Mega Drivu mastí Alladin. Aby ne, je to krásně provedená chodička alá Disney.

## 60 THUNDERHAWK - Mega CD

Tento simulátor je to, co proslavilo Mega CD. Je tak realisticky vypracován, že se nedivme lidem, kteří si koupí Mega CD jen kvůli této hře.

## 61 STRIKER - SNES

V této hře můžete ovládat mít tak dokonale, že je to až k neuvěření. Nepleťte si tuto hru s hrou stejněho názvu na Amize! Je to sice také fotbal, ale na SNESu halový.

## 62 JUNGLE BOOK - Mega Drive

Knihy Džunglí. Kdo by neznal Mauglího... Ale jak nám napovídá popiska Mega Drive, hra je opět jen běhačka.

## 63 SUPER STAR WARS - SNES

Je docela v módě dělat hry podle knihy a nejinak smýšleli autoři Super Star Wars. Další 3D střílečka je na světě.



## 64 ANOTHER WORLD - Amiga (PC, SNES, Mega Drive)

Pozor! Na konzolích se tato hra jmenuje Out of this World. Nevíme, zda si výrobci konzolové verze myslí, že se hry prodá pod jiným názvem více, ale jedno je jisté. Ta-to akční-adventure dokáže na dlouhé dny připoutat k joysticku nejednoho pařána (nebo pařána?)

## 65 INDY CAR RACING - PC

Ano, tato hra je oficiálně lepší než Formula One Grand Prix. Je to plynulostí pohybu a komfortnějším ovládáním.

## 66 FLASHBACK - Mega Drive (Amiga, SNES, PC)

Ano, tak to má být. Pokračování (Another World) a je horší. I když se o 100% zlepšila grafika, tak hratelnost o pěkný dílek poklesla.

## 67 LEMMINGS - na všechny systémy

Jsou malí, modří, se zelenými vlas-y a jsou jich stovky. Co to je? No přece šmoulové, ty šmoulo! Ne, jsou to Lemmingové a s nimi 67. místo.



## 68 ALIEN 3 - Mega Drive (Amiga)

Zase hra podle filmu. Abych pravdu řekl, tak grafika je u této hry dost pod průměrem, ale špičko-vou jí dělá brillantní hratelnost.

## 69 PARODIUS - SNES

To tu dlouho nebylo! Střílečka a na SNESU! Máme to tady zase, ale už ne v tak špičkovém provedení jako již popisované hry. Nezdá se to, ale jsme již u čísla 69.

## 70 BATMAN RETURNS - SNES

Batman se vrátil! Schovaje děti, bude se střílet. Vidět tuto hru Michelle Pfeifferová, asi by měla radost.

## 71 PRINCE OF PERSIA - Amiga (PC, Mega Drive, SNES)

Už jste se báli, že sem Prince nedáme, co? Ale to bychom vám nedělali. Jedna z nejlepších akčních, ale ne zase tak moc, her nám všem užrala hodiny dražcenného času.

## 72 PGA TOUR GOLF II - Mega Drive

Jak titulek napovídá, jedná se o Golf. A dokonec lépe provedený, než jednička. Já sám se hrozně těším na Sensible Golf - sice golf, ale z horního pohledu, jak je u firmy Sensible známo (Sensible Soccer, Cannon Fodder)

## 73 SUPER PANG - SNES

Krásná hra. Dole běhá panáček, kolem něho litají bublinky a on je musí rozštílet. Na Amize existuje pouze Pang, škoda jen, že se na ně neudělal i Super Pang.

## 74 ECCO THE DOLPHIN - Mega Drive

Tisíckrát jsme už ovládali roboty, ježky, auta, raket, ale delfína? Pouze v akční hře Ecco the Dolphi-n.

## 75 MECH WARRIOR - SNES

Dokonalé 3D střílečka na povrchu cizí planety. Za shlednutí stojí hlavně výbuchy nepřítel a brumlavý zvuk motoru.

## 76 SHADOWRUN - SNES

O této hře můžeme říct snad jen to, že je to novodobá Tolkienovka. Výborná hratelnost a rozvíjející se příběh nás o Shadowrunu dlouho nepustí.

## 77 Kirby's Pinball - Game Boy

No vidíte a máme tu pinball už i na Game Boy. Jediné jeho nevý-hoda je ta, že je černobílá, ale

s tím u Game Boye asi nic nena-děláme.

## 78 GUNSHIP 2000 - PC (Amiga, CD32)

Výborný simulátor vrtulníku od Micropose. Na Amize sice trochu trhá, ale na PC je to v pohodě. Obzvláště na DX4.

## 79 TOEJAM AND EARL - Mega Drive

Velice přitažlivá hra, protože se dost blíží interakci. Hemží se to v ní legračními úkoly a příhlopými gagy.

## 80 MONSTER MAX - Game Boy

Pohled svrchu zešikma zevzedněl na počítačích už za dob sinklérů a atárek. Ale jak je vidět, tyto hry jsou v oblibě ještě dnes.

## 81 SUPER SIDEKICKS 2 - Neo Geo

Že by další fotbal? Aby ne. Ale tenhle je pravděpodobně nejlepší na Neo Geo a možná i na všech konzolích dohromady.

## 82 WALKER - Amiga

Chodec. Jak přiznáčný název. V této hře se vžijete do velkého robo-robotu, který musí zničit tisíce maličkých nepřátel. Velice těžká hra.

## 83 SPEEDBALL 2 - Amiga

Před Sensible Soccerem to byla asi nejlepší sportovní hra pro dva. Brutalita zde byla podána tak jemně, že to ani nikoho nepobouřilo.

## 84 CHAOS ENGINE - Amiga (SNES, PC, Mega Drive)

Zvláště když se sejdou dva, tak je tato hra velice užitečná. Dalo by se říct, že je to vylepšená verze Gauntletu z Atari.

## 85 THE SECRET OF MONKEY ISLAND II - Amiga (PC)

„Tak ty se chceš stát pirátem?“ Ano, staňte se již podruhé pirátem Gajbrašem Trípívudem a vydejte se za dobrodružstvím!

## 86 THE LOST VIKINGS - Mega Drive (SNES, PC, Amiga)

Máme tři vikingy, každý má jiné dovednosti. Dáme je do prostředí dnešní doby a vznikne nám logická hra Ztracení Vikingové.

## 87 ALONE IN THE DARK - PC

V době svého vzniku to byla doce-la dost věkly bomba. Několikrát se na jednu místo, děsivé mrazení v zádech...

## 88 PONG - Amiga

Arkanoid je tady. Množí z nás jsou jím odkojeni a i v dnešní době CD-ček si takovou blbústku rádi zahrájeme.



## 89 MYST - PC CD-ROM

No né, hra na CD-ROM, dá se říct

novinka a v Top Stenu? Aby ne, když je to perfektní hra Myst. Ta kniha je tak reálná...

## 90 7TH GUEST - CDI (Mac CD-ROM, PC CD-ROM)

Jedna z prvních her na CD. Auto-rům nastačilo 650 MB dat, hra musí být hned na dvou CD-čá-kách. Už se dokončuje pokračo-vání - 11th Hour.

## 91 LAMATRON - Amiga

Velmi nevážné plošinová skáka-ka a střílečka v jednom. Pochází od firmy Llamasoft, která proslula mnohými hrami na osmibit.

## 92 CRASH AND BURN - 3DO

3DO se pomalu ale jistě děre do-předu, všichni ho máme za jasného favorita. Crash and Burn je první hra na 3DO, která donutí lidi říct si: „Jak je tohle možný...“

## 93 ELITE - Elite -

Mega Drive (Amiga, PC, 8-bit)

Vesmírné souboje a obchody, to je ono. Velice starčká hra a vidět, ani po letech nezvěděná.

## 94 ELITE 2 - Amiga (PC)

(Neméně) úspěšné pokračování, lepší grafika, větší rozsáhlost... To vše dohromady nám užere denně alespoň 10 hodin čistého času.

## 95 COOL SPOT - Mega Drive (Amiga, SNES, Game Boy)

Plošinová chodička z lentiček. Připomíná zejména Alladina, nejen grafikou, ale i celým průběhem hry.

## 96 INTERNATIONAL KARATE+ - Amiga (PC, Atari, 8-bit)

Za našeho mládí jsme ve dvou ne-hráli na Atari nic jiného. Domů jsme odcházelé většinou potlucené... Znáte to - v zápalu boje se leccos stane.



## 97 ACTRAISER - SNES

Napůl simulace boha a napůl akční hra. Autoři se snažili trochu vy-manit se z sedého průměru, ale vyneslo jim to „jenom“ 97. místo na světě.

## 98 SILPHEED - Mega CD

Vesmírná 3D střílečka v mnohem připomínající Elite. Ale na Mega CD a v Mega CD provedení.

## 99 LETHAL ENFORCERS - Mega CD (Mega Drive, SNES)

Zahrájete si na krvavčného mafiána! S kulometem a zásobníkem plném střeliva to snad nebude za se tak obtížný problém!

## 100 PIŠKVORKY - Matouš

Bez poznámek...



# Wing Commander III

Výborná hra a skvělý film v jednom balení.

Jestě dnes si matně vzpomínám, jak mi kdysi kamarád přinesl do školy Wing Commanderu I. Tenkrát mne velmi zazářilo, že hra zabírá celých(!) 11 MB na harddisku. Kdyby mi tehdy řekl, že Wing Commander III bude zabírat zhruba 2 300 MB, asi bych se mu bohupustě vysmál. Nicméně stalo se a tato hra na čtyřech kompaktech skutečně existuje.

Wing Commander III je posledním pokračováním slavné řady vesmírných

simulátorů stejného jména. Programátoři Originu (zejména pak grafického) odvedli skutečně vynikající práci řidivše se heslem „To nejlepší na konec“. Co na tom, že hra je určena pro Pentia s 16 MB RAM? V současné době nejsou tyto hardwareové požadavky nijak nadnesené a firma Origin patřila

dime dalšího ze známých herců - Malcolma McDowella - který hraje postavu velitele hvězdné flotily admirála Tolwyna. Je to přesně ten chladnokrevný tipek, kterého jsme zvyklí vidět v televizi. Netřeba mluvit o tom, že hra je kompletně namluvená a to kromě angličtiny i v němčině a francouzštině. Pro ty z vás, kteří nemluví anglicky jako Winston

Churchill, naštěstí autoři připravili i titulky. Bohužel, některé animace celou

hru trochu zpomalují a za čas se stávají velmi nudnými (myslim tím animace typu jízda výtahem či vstup do nějaké místnosti; ostatní nudné nejsou - naopak). Je až s podivem, že tento tah nepoužil majitel autorských práv na „Hvězdné války“ George Lucas.

Po dějové stránce, jak jsem již napsal, navzuje hra na předchozí díly. Téměř čtyřicet let trvající válka mezi pozemštiny a národem Kilrathi se po milionových ztrátech na životech konečně blíží konci. Zatímco Kilrathi obléhají

Zemi a ničím nerušení útočí na bezbranné planety, byla vyslána menší flotila, obsahující těžkou letadlovou loď a několik pomocných lodí, aby napadly Kilrathi odzadu a výčistily sektor za sektorem. Kromě této, globální dějové osnovy, je ve Wing Commanderu III ještě osobní trápení plukovníka Christophera Blaire (Mark Hamill). Jeho žena se zúčastnila tajné akce namířené proti Kilrathi a bezestopy zmizela i ze zbytkem výpravy. Její přítomnost se projevuje jemnými narážkami během rozhovorů s jinými členy posádky a především, pokud se půjdete podívat do obytných prostor lodi a nahlédnete do své skřínky, vyslechnete si nahrávku Blairovi ženy, uvidíte ubohého plukovníka melancholicky vzpomínat na krásnou dovolenou a další retrospekce. My, kteří jsme shledali překrásné intro, víme, že plukovníkova žena s krycím jménem Anděl je v zajetí.

Jako vesmírný simulátor je Wing Commander III rovněž neprekonatelný (nechápu, jak jsem mohl být okouzlen Infernem). Co do pro-

pracovanosti, nemá tato grafika mezi vesmírnými si-

mulátoři konkurenci. Můžete si vybrat mezi VGA a SVGA. Rozdíl je opravdu markantní,

ale pro majitele po-

malejších grafických

karet doporučují spíše

tu VGA. Já osobně jsem

se nenechal ničím odradit a hrál jsem hru v SVGA. Hra byla rychlá a až na nepatrné trhání se celkem ničemu nedalo nic vytáknout.

Vesmírné objekty jsou bezvadné. Dokonalejší hvězdný „destroyer“ jsem viděl pouze v trilogii „Hvězdné války“. Vše je vy-

kreslené do nejmenšího detailu. Na křižnicích jsou vidět i okna od důstojnických latrín. Laserové věže se hýbou a střílí. Další specialitou jsou průlety nitrem nepřátelských letadlových lodí. Lepší exploze jsem snad v životě neviděl! Nepřátelské lodě se rozpadají mnoha způsoby a pokud zničíte nějakou z „hlavních“ lodí (křižník, transport atd.), následuje bílá záře srovnatelná jen s výbuchem supernovy nebo „hvězdy smrti“. Grafici si s tím vším museli dát nepochybně spoustu práce. Jediným záporem je, že když se na bitevním poli nashromáždí více objektů, počítač musí často ~~sosat~~ z harddisku. Nevím, jak vás, ale

mi několikavteřinová přestávka uprostřed boje hrozně znechutí.

Na mise můžete létat celkem s pěti druhy vesmírných lodí - většinu z nich znáte již z předchozích dílů. Tedy, budete létat s lehkou stíhačkou typu „Arrow“, se střední stíhačkou typu „Hellcat V“, s těžkou stíhačkou typu „Thunderbolt VII“, s bombardérem typu „Longbow“

a nakonec s experimentální lodí, jež disponuje skvělými schopnostmi a která mi udělala obzvláště radost - totiž s těžkou stíhačkou typu „EXCALIBUR“. Všechna plavidla mají svoje výhody a nevýhody. „Arrow“ je velmi rychlá a obratná, nese poměrně silnou zásobu raket, ale má nevýkonné zbraně a hrozně slabé pancérování a štíty - každá loď má k dispozici dvojí ochranu proti nepřátelským pulsům energie; jednak obnovující se energetické štíty a jednak vlastní metalické pancérování. „Hellcat“ je kompromisem mezi těžkou a lehkou stíhačkou, což ale znamená, že je poměrně pomalý a nese relativně slabou výzbroj. „Thunderbolt VII“ je výborný stroj se silnými štíty a s interní vý-



The enemy has struck at the heart of our Empire.

zbrojí, která dokáže několika údery směst skoro každou Kilrathskou stíhačkou. Kromě toho má na ocase střeleckou věž, která také není k zahození. A nakonec, může nést torpédo, s nímž je likvidace nepřátelských „hlavních“ lodí hračkou. Bombardér „Longbow“, slabá výzbroj palubní, extrémně silné štíty, výborně vyzbrojená zadní věž, ale hlavně nosí

vždy k průkopníkům techniky - vzpomeňte například Strike Commandera. Kromě toho, abyste si vychutnali filmové sekvence, potřebujete alespoň triple speed CD-ROM mechaniku. Když jsem již u těch filmových sekvencí, nutno podotknouti, že se obzvláště vydařily. Origin udělal první krok ke splynutí filmové a počítačové zábavy tím, že role přidělil zkušeným hercům. A to jakým hercům! Srdce každého fanouška hvězdných válek ještě zaplesá, když se dozví, že hlavního hrudina (tedy vlastně vás) nehráje nikdo jiný než představitel Luke Skywalkerera - Mark Hamill. Role mu padne a dle mého názoru podává skvělý výkon. Ve vedlejší roli uvi-

# The Heart of Tiger

dvanácti raket a čtyři torpéda. A nakonec je zde stíhačka „Excalibur“. Je velmi rychlá, perfektně vyzbrojená a vybavená několika zvláštními schopnostmi - zbraně se automaticky zaměřují na nepřitele a můžete „skákat“ (tj. cestovat hyperprostorem). Vaši nepřátelé vlastní na první pohled zcela odlišnou a na druhý pohled výkonnostně stejnou výzbroj. Kilrathské stroje jsou asymetrické, připomínají svírající se drápy. Jedinou novinkou jsou lehké stíhačky, které se na nějakou dobu dokáží zneviditelnit. Ovládání každého stroje je úplně jiné, neboť krom vzhledu kokpitu se totálně změnily i letové vlastnosti. Na každou nepřáteleskou loď se musí použít jiná taktika. Velikou lahůdkou jsou útoky na Kilrathské „hlavní“ lodi. Vyzbrojen pouze svou rychlosťí a jedním wingmanem nalétávat na Kilrathský „Dreadnaught“, jenž je vyzbrojen „pouze“ 38 laserovými vežemi a má několik Darketu (lehké stíhačky) za zády. Neopakovatelný zážitek. Na své úkoly se lze vyzbrojit i adekvátní výzbrojí. Ta sestává zejména z raket a torpéd. Na výběr je pět raket jiných účinků (nechybí ani raketa na zajímání živé-



(herečkami), brzy si vytvoříte vlastní obrázek o mentalitě spolubojovníku. Vyjma starého spolubojovníka rodu Kilrathi Hobbs, se zde nacházejí většinou lidé. Většina spolubojovníků je na Hobbs alergická a nemá k němu důvěru. Zejména „Cobra“ (spolubojovnice ženského původu) ho zjevně nesnáší. Příběh je podáván natolik sugestivně, že je mi Hobbs lito ještě teď. Bohužel, do rozhovorů se nedá příliš zasahovat. Jen jednou za čas vám bude dopřána možnost výběru mezi dvěma možnostmi odpovědi. V lecěm se toto meziherní dění podobá Strike Commanderovi (jaký pes, taková ves). I velikání Origin se však dopustili několika drobných nedopatréní.

Nejzávažnějším z nich je nemožnost srážky s jiným objektem v prostoru. Prostě nepřáteleským křížníkem jednoduše a bez následků proletíte. Dalším nedostatkem je obranyschopnost (spíše obranyneeschopnost) větších lodí. Jedno torpédo přivodí konec i křížníku. Pokud nemá „hlavní“ loď stíhači ochranu, je prakticky bezbranná. Po vyčerpání štítu se jednoduše stáhnete na chvíli do ústraní nehledě na to, že slabé lasery vás ani natolik nepoškodi. Ovládání je poměrně složité, ale rozhodně ne složitější než běžné letecké simulátory. Potěší možnost ovládání základních

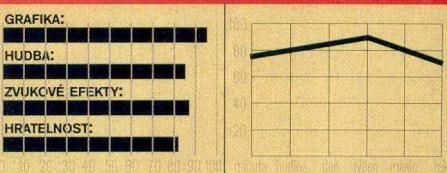


funkcí (rychlosťi, rotace stroje, přidavného spalování atd.) přímo pomocí joysticku. Velmi praktickou funkcí je zrušení ovládacího panelu. Na obrazovce vám přitom zůstanou veškeré životné důležité informace jako je výzbroj, stav štítu, přehled hospodaření s energií apod. Po záukové stránce nemám výhrad. Bezvadně namilované části potěší hlavně při letu, kdy člověk nemusí coukat na obrazovku a ví, co mu wingman sděluje. Hudba je jedním slovem vynikající. Nevím k čemu bych ji přirovnal, ale téměř se vyrovná hudbě z Inferna.

Na závěr se nemohu vyhnout srovnání s velikánem tohoto herního pole. Origin v oboře vesmírných simulátorů dominuje již hezkou rádku let. I když se na posledním díle (Wing

Commander Armada) zdálo, že jim dochází dech, není to pravda - spíše to bylo hluboké na dechnutí před skokem do vody. Největšími konkurenčními jsou patrně Lucas Arts s Tie Fighterem a X-Wingem. Zdá se mi, že ac má Wing Commander III mnohem lepší grafiku

## WING COMMANDER III

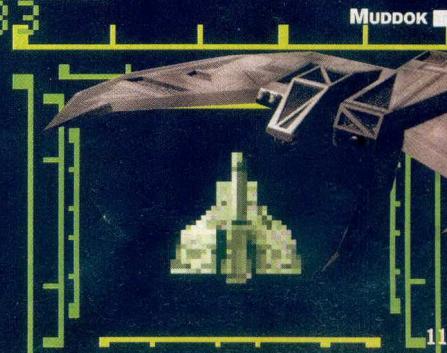


- + dokonalá grafika
- + příjemné ozvěny
- + Mark Hamill a film
- hardwarová náročnost

| S I M U L Á T O R     |    |
|-----------------------|----|
| Wing Commander III    | 88 |
| Tie Fighter           | 85 |
| Inferno               | 80 |
| X-Wing                | 70 |
| Wing Commander Armada | 60 |

Testováno na: 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, triple speed CD-ROM, 1 MB PCI ALI2301 CARD. Požadavky: 486 DX/50, 8 MB RAM, VESA kompatibilní grafická karta, double speed CD-ROM. Existuje na: PC CD-ROM. Výrobce, rok: Origin (Electronics Arts), 1994. Zapojil: JRC. Testoval: Muddok.

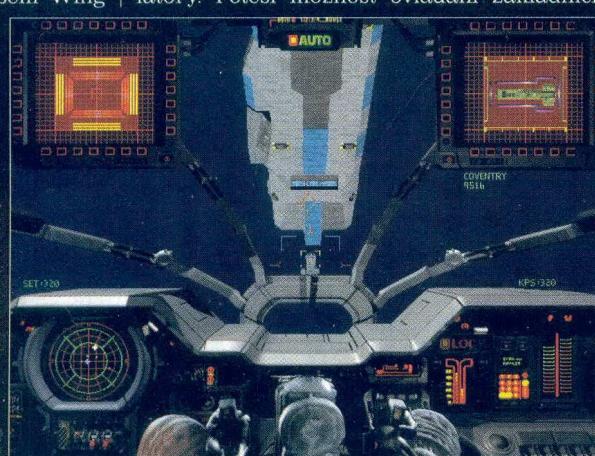
a sugestivním ději, Lucasovci vedou v celkové hratelnosti.



## Pick HOBBS.

ho a nepoškozeného nepřitele), mina a torpédo. Pouze mi připadá, že obtížnost misí není nijak vysoká. Za slabé dva dny jsem Wing Commandera dohrál téměř do poloviny a problémy mě dělala pouze čtvrtá mise, kde se má chránit transport. Náplň misí je velmi rozmanitá. Vyjma standardních misí, jako je např. ochrana transportu, budete chránit planetu před útokem biologických zbraní, bránit nepřáteleským evakuacím, atd. Občas se potkáte s Kilrathským esem, z čehož vznikne poměrně zajímavý a dlouhý „dogfight“.

Další důležitou stránkou hry je interakce. Čas mezi plněním jednotlivých misí se dá strávit cestováním mezi třemi podlažími lodí a „pokecem“ s ostatními letci. Jelikož i oni jsou hráni živými herci





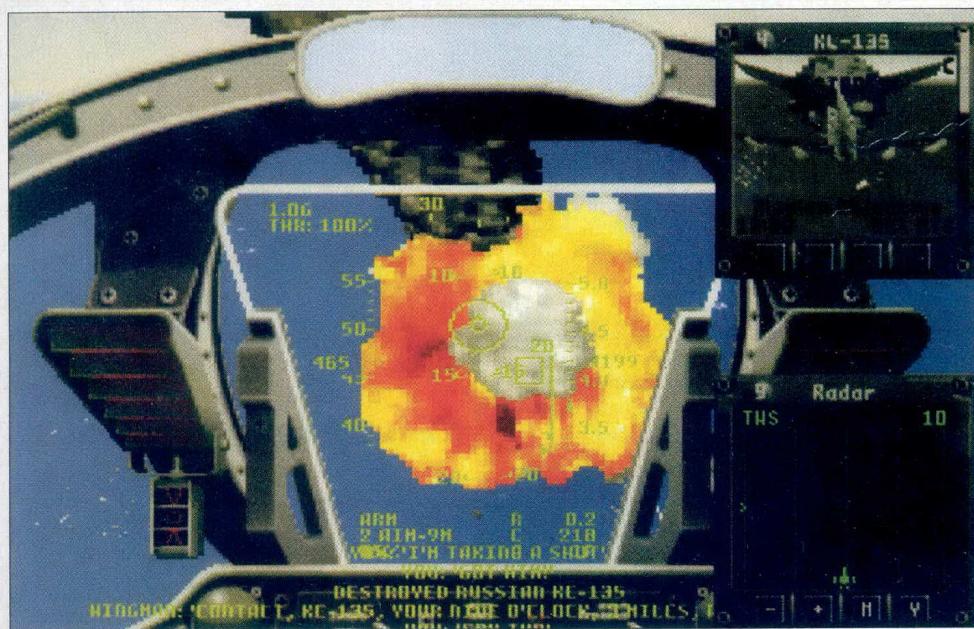
PC CD-ROM

# U.S. Navy Fighters

USNF je hra pro náročné hráče. Tomu také odpovídají nároky na hardware.

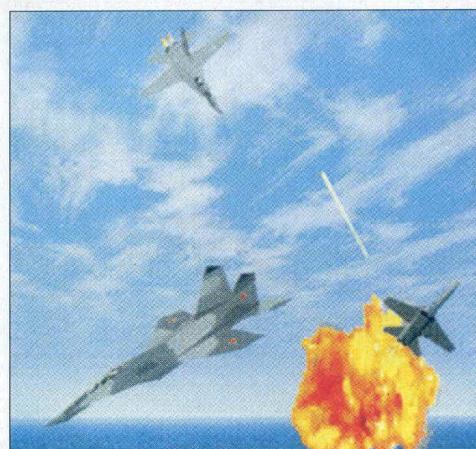


soko. Nápis na krabici (něco ve smyslu, že se jedná o fotografickou grafiku) kupodivu opravdu nelže. Již při 640x480 mě grafika naprostě okouzlila. Perfektně texturovaná obloha vypadá jako pravá a moře jakbysmet. Kabina v záři rudého zapadajícího slunce (občas mi také zrudla



**H**ned na úvod vám tak trochu vyrazí dech. Tato hra je prvním simulátorem, který běží v rozlišení 1024x768 (doma dobré nadupané pentium alespoň na 90 MHz), 800x600 (pro začátek postačí i pentium 60 MHz), 640x480 (podle manuálu, když vypnete textury, snížte úroveň detailů a omezíte zvuk, bude stačit 486/66, 8 MB RAM), 320x400 (podivně leč vhodné rozlišení pro DX2) a 320x200 (nejlepší řešení pro slabší 486 a pokud máte 386, nezoufejte, stačí vypnout zvuk, snížit detaily na minimum, zrušit textury a máte naději, že to také poletí). Pokud jste si v tomto poněkud obsáhlém technickém úvodu všimli nádechu ironie, máte naprosto pravdu. Nevím, kolik z vás má doma pentium alespoň na 60 MHz a 16 MB RAM, ale velké číslo to patrně nebude.

Firma Electronics Arts, která již jednou předběhla dobu a požadavky se STRIKE COMMANDERem, opět nasadila laťku vy-



kabina a to bylo poledne; divná věc). Vitr pohrávající si s vlnkami. Na mise si můžete (občas) vybrat celkem mezi pěti letadly - starý známý F-14 Tomcat, F/A-18 Hornet, F-

22 Lighting II, A-7 Corsair II a Su-33 Flanker D. Dlužno dodat, že vyjma prvních dvou jsem ještě nic takového nepilotoval a zejména přítomnost ruské špičkové techniky mne navnadila na nejvyšší míru. A věru, zklamání jsem nezakusil. Letadla jsou ve vzduchu jako živá, velmi sugestivní, jen promluvit. Výběr cílů se přirozeně neomezil jen na 5 výše zmíněných strojů. I s nimi lze na obloze spatřit celkem 31 letadel či vrtulníků. Kromě starých známých se objevují jako novinky Grumman E-2C Hawkeye, EA-6B Prowler, Boeing E-8A JSTARS, KC-135A Stratotanker. Na druhé straně je novinek ještě více: Suchoj Su-24, -27, -33, -34 a -37 a Jakolev Jak-141. K dispozici je rovněž adekvátní množství různé výzbroje. To zahrnuje jednak notoriicky známé americké zbraně (AIM-9M Sidewinder, AIM-120 AMRAAM, AGM-65 Maverick...) a jednak sovětské zbraňové systémy.

Nyní k samotné hře. Na výběr je vám přes 50 samostatných misí a kampaň. Kromě toho hra obsahuje asi dvacet tréninkových akcí. Ovládání není z nejsnadnějších, kromě joysticku se využije celkem 100 (!) různých tlačítek a jejich kombinací. Vyplatí se proto hrát hru v tandemu, kdy jeden létá a střílí a druhý ovládá klávesnicí palubní počítač (já osobně jsem hrál hru společně s JKL, ale vždy, když jsem se konečně zavě-



## U.S. NAVY FIGHTERS

|                                  |                                  |
|----------------------------------|----------------------------------|
| GRAFIKA:                         | 100                              |
| HUDBA:                           | 80                               |
| ZVUKOVÉ EFEKTY:                  | 90                               |
| HRATELNOST:                      | 80                               |
| 0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 | počítadlo hodiny den týden měsíc |
| +                                |                                  |
| + velice realistické             |                                  |
| + skvělá grafika (1024x768)      |                                  |
| + výborný editor misí            |                                  |
| - nároky na hardware             |                                  |
| - PharLap DOS extender           |                                  |

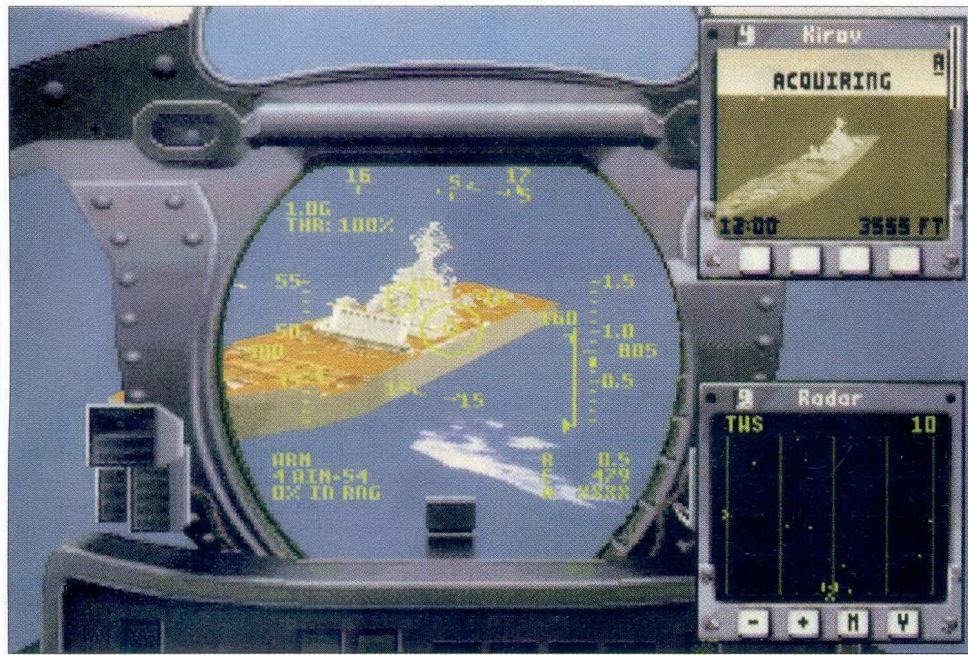
| SIMULÁTOR           | U.S. Navy Fighters | 82 |
|---------------------|--------------------|----|
| Strike Commander    | 81                 |    |
| TFX                 | 79                 |    |
| Falcon 3.0          | 60                 |    |
| F-14 Fleet Defender | 55                 |    |

Testováno na: 486 DX2/66 PCI, 1 MB PCI true colour video card, 8 MB RAM, trplspd CD-ROM, SB-16. Požadavky: 386 DX/40, 4 MB RAM, singlspd CD-ROM, 256 KB video card.

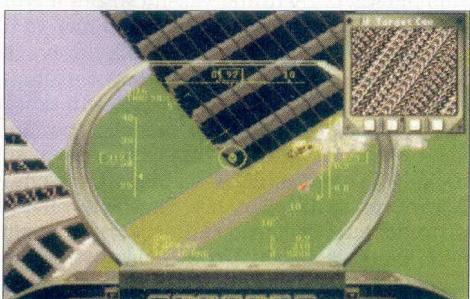
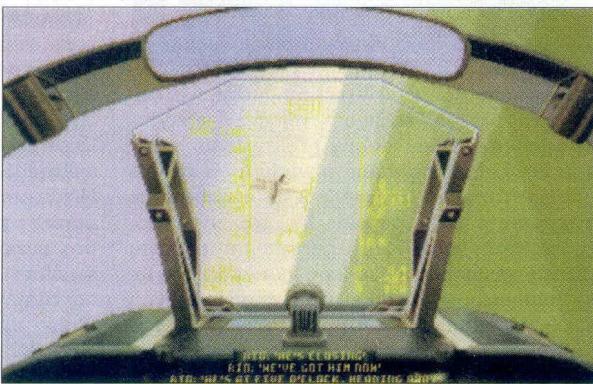
Doporučeno: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 1 MB local bus card, dblspd CD-ROM, SB-16. Existuje na: PC CD-ROM.

Výrobce, rok: Electronics Art, 1994. Testoval: Muddok.

sil na nějaké letadlo, začal JKL zkoušet, co způsobí která klávesa). Krokem zpět bych nazval posun v použití joysticku. U STRIKE COMMANDERA druhé tlačítko způsobovalo volný pohyb hlavou po kabině, což vzbudilo



zvalo velmi realistický dojem. V USNF se druhým tlačítkem zaměříte na nejbližší terč a pohledy přepínáte klávesnici. Jinak, co do reálnosti, se této hře nerovná žádná. Když pominu, jak by asi vypadala v nejvyšším rozlišení, je stejně graficky nejhezčím simulátorem (adié TFX). Všechna letadla mají jiné letové vlastnosti a dá se opravdu poznat, v čem sedíte. Pohled do slunce vás oslepí a i slabý vánec vás o něco odchylí z kursu. To, že se za rakety tvoří kouřové stopy, již dnes



nechává každého chladným. Do podrobností je vypilována komunikace s ostatními členy gangu. K dispozici je celkem 19 příkazů pro wingmana. Od změny kursu, přes atakování různých cílů až po celkovou změnu sestavy. Na letových schopnostech se též negativně projeví náklad letounu, obrat s devíti gěčkou je s plnými nádržemi velmi namáhavý. To by nebyla moderní válka, kdyby v ní nebylo elektronického boje. I ten je vypracován k dokonalosti. Počasí ovlivňuje různé způsoby detekování nepřitele.

Například, pro vizuální detekci platí: v noci 25%, ve dne 100%, za šera 75%, v mlžném oparu 75%, v mracích 10% a v mlze 25%. Pokud letíte proti pozemním cílům, vyplatí se pod křídlo zavěsit kontejner s FLIR (Forward Looking Infra Red), jenž vám umožní pozorovat pozemní cíle za hranicí viditelnosti. Ke zmatení nepřitele se dá využít ECM, na druhou stranu, budete zase zachytitelní radarem na větší vzdálenost. Protože většinou startujete z letadlové lodi, vyplatí se nacvičit si přistávací manévr v tréninkové misi. Start je velmi jednoduchý. Jediné, co mě zmáthlo, byl nějaký šašek s plackami, který se mi pokoušel mácháním dát najevo, co mám dělat (bohužel ho nešlo zajet). Neprátelští letci nebývají žádná ořezávátká a budou na šesti hodinách než se vzpama-

tujete. Po několika „dogfightech“ si však jistě zvyknete.

Také systém navigace doznal od STRIKE COMMANDERA změn. Vrátil se starý dobrý styl „waypointů“ a autopilota. Je jistě přehlednější a snadněji ovladatelný. Když už vás přestane bavit těch paděsát jednotlivých misí nebo dohrajete kampaň, nebudete malomyslni. USNF totiž obsahuje dva editory misí. První z nich je jednoduchý, stejněho ražení jako v CHUCK YAAGER'S AIR COMBATu. Druhý je velmi složitý a lze si v něm navolit téměř vše, co budete chtít. A proto, až budete chtít přátelům připravit bezesné noci, nahrajte jim misi, kde se objeví v 3000 stopách s A-7 Corsair za bezmračného dne, s 12 F-22 v zádech na 5 000 stopách (úroveň nepřátel přirozeně ace). Poměrně zajímavým se mi jeví absence jednoho z nejslavnějších amerických letadel současnosti, totiž F-16. Rovněž je mi lito, že se zde nevyskytuji letadla jiná než ruská a americká. Dává to hře poněkud černobílý ráz. Ke kvalitě zvuků nemám výhrady. Veškeré briefingsy jsou namluveny a ke všemu hraje velmi dobrá hudba. Prostor mezi jednotlivými lety je vyplněn dobrými animacemi. Celková hra obsahuje okolo 40 minut filmu se zvukem.

Že hru dělali perfekcionisté, jsem se dověděl po přečtení návodu. Tén totiž obsahuje detailní informace o všech letadlech a výzbroji. Ale nejen to. Manuál je naplněn různými akrobatickými prvky (immelman, looping, nízké yo-yo...) s vysvětlením, jak se dělají, k čemu slouží a jak jsou obtížné. Přehledy mnohých typů sestav s jejich klády a záporý. Prostě je zde každá malíčkost. V samotné hře je k dispozici přehled všech letadel, kde si je můžete prohlédnout ve všech úhlech a vzdálenostech. Většina stro

jů tam má i své vlastní foto (fotky nejsou u novinek - např. Su-37). Kromě drobné náročnosti na hardware by si měli dát pozor zájemci o koupi na jednu věc. PharLap DOS extender užitý ve hře se nesnese s BIOS ROM shadowing (video RAM, system RAM) a proto musíte v BIOSu tyto položky disableovat. Některé BIOSy se však bez system RAM neobejdou a hra vám chodit nebude. Na závěr bych rád podotkl, že tento simulátor znamená úplnou revoluci a myslím, že si ho mnozí rádi za

koupí i za pár let (myšleno čistě bez ironie; v té době snad bude totiž potřebný hardware cenově přístupný). Je také prvním simulátorem programovaným čistě pro CD (TFX na CD je konverze z PC). Pro majitele P5 povinností, pro majitele 386 mlýnským kolem na krku.

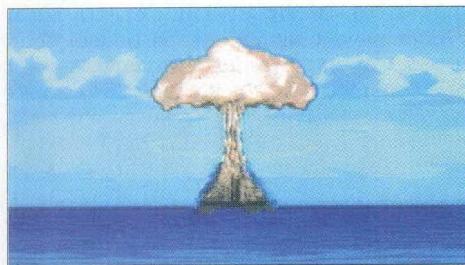
Několik drobných chybíček se najde i v takto dokonalé hře. Například, pokud zaútočíte na přátelskou loď, popřípadě ji i potopíte, nejste nijak penalizováni či jinak perzekuováni. Také pokud poletíte ve střemhlavém letu pod 3 500 stop, způsobí vám vybrání neskutečné potíže. Pokud si navolíte vysokou úroveň (od jisté doby používám slovo „level“ jen ve vyhnaněných situacích) nepřátel, také si mnoho nezastřílíte.

MUDOK ■



■ AMIGA

# Jungle Strike



**J**e krásný letní den. Na malé jachtě, několik námořních mil od neobydleného ostrova v Tichém oceánu, odpočívají dva muži. Možná chytají žraloky a jiné ryby, možná se jen tak opalují a povídají si o strastech všedního života, možná také projednávají nějaké obchodní záležitosti... „Začíná konečně odpočítávání. Tři... dva... jedna...“ Bum! Ostrov přestal existovat, na jeho místo se nastěhoval sympatický atomový hřib, následek výbuchu malé jaderné bomby. „Jak vidíte, Mr. Kilbaba, stále mám zdroje atomových zbraní. Co vy na to? Plácneme si?“ „Urcitě, Mr. Ortega. Bude to výnosná spolupráce. S Vaší pomocí budu konečně moci pomstít svého otce!“ „Ano, společně zničíme Washington. Konečně se ti Amici přestanou hrabat do mých drogových obchodů! Ha ha ha ha...“ Společníci otevřeli novou láhev šampusu na oslavu své spolupráce. Netušili však, že jejich počinání je sledováno špiónažní družicí...

Mezitím v Bílém Domě... „Pane, jedna z našich špiónažních družic zachytily jadernou explozi poblíž jihoamerického pobřeží. V blízkosti ohniska se pohybovala podezřelá jachta. V její posádce jsme identifikovali dva celosvětově hledané zločince: drogového magnáta Carlse Ortega a syna známého teroristy generála Kilbaba.“ „Sakra! To nám tak chybělo! Na osmou svolávám mimořádnou schůzku. Svoje sejte sem všechny z protiteroristického!“

Kdesi v nějakém bytě zvoni telefon... „Haló, Johny, zachytily jsme zprávy o jakési detonaci. Zřejmě to má spojitost s teroristickou organizací Ibna Kilbaby. Nouzový briefing začíná v 8:00, tak si pospěš!“ „No jo, budu tam!“ Člen protiteroristického oddělení CIA se rozmrzlel protáhl v křesle. „Sotva zneškodníme jednoho Kilbabu, už je tu další. Kam ten svět spěje?“ Bylo 7:45, když Johny vykročil do rozespalého města. Nasedl do svého auta, nastartoval a vyrazil směrem k Bílému Domu...

Po dlouhých týdnech a měsících čekání se pokračování hry Desert Strike objevuje i na domácích počítačích. Programové zpracování si tentokrát vzala na starost dřívější továrna na braky Ocean. Tato firma však začíná produkovat cílem dál lepší hry, viz. TFX, Central Intelligence, Inferno atp. Jungle Strike, ač se jedná o zcela jiný typ hry, v této rozvíjející se tradici úspěšně pokračuje. Grafika je přibližně stejná jako u Desert Strike. Zvukové efekty jsou velmi dobré a doporučuji dát si hlasitost



Dynastie Kilbabů znovu u moci!

na nejvyšší možnou míru, ať se střelba a uši drásajíci výkřiky umírajících nepřátel rozléhají po celém

(Yo! - pozn. DJ Bobo). Vaše poslání však není ani zdaleka jednoduché, jak se může na první pohled zdát. Proto autoři vyměnili starého olitaného Apache za skvělý stroj Comanche a přidali trochu více výzbroje: 10 raket HellFire, 80 raket Hydra a 999 patron do palubního kanónu. V dalších misích budete mít možnost vyzkoušet si řízení nejmodernějšího vznášedla, pilotování stíhačky F-117 Stealth a dalších strojů. Sympatická je také volba ko-pilota, která byla už v prvním díle. Na výběr máte asi z pěti letců, přičemž k dispozici jsou jen dva - všichni ostatní jsou MIA, což je Missing In Action, tzn. ztracení v boji.

Dalo by se říci, že tomuto produktu už k dokonalosti nechybí vůbec nic, ale přece je tu něco, co, ač nepozorováno, začínajícímu hráči trochu zkázi náladu. Tou věcí je o něco vyšší obtížnost. S tímto problémem se potýkal už Desert Strike a i jeho napodobenina na Amige a Atari ST „Fire Hawk“ (Codemasters, 1993). Nejde ani tak o to, že by nepřátelé šli těžko vymazat z povrchu zemského, ale náplň misí je pro nezkušeného pařana snad příliš velkým soustem. Posudte sami: stihnout za jeden vzlet ochránit městské památky, přičemž každou hlídají nejméně čtyři obrněná vozidla a pár chlapíků a bazukami, zničit centra nepřátelského odboje a zajmout jejich velitele, zneškodnit automobil s ukrytou výbušninou, najít a zachránit našeho agenta, doprovodit prezidentský vůz do bezpečí a k tomu ještě zajmout Kilbabova vrchního ostřelovače (samořejmě živého), to je skutečně tuhý oršek, se kterým si však pokročilejší gamesník bude jistě vědět rady. Paliva i střeliva sice máte omezené množství, ale obojí se dá pohodlně doplnit. Ale pozor - barevně s palivem nejsou bohužel bezedné a se střelivem je to podobné. Občas po nepřátelích zbyde jakýsi „medikit“ pro vás vrtulník, po jehož požití se všechny pancíře doplní na 100%. Je to užitečná věcička, ale vyskytuje se málo kdy. Pokud se vám podaří zajmout cíziho agenta či zachránit vašeho vojáka a tyto vysadíte na přistávací plošině, technici vám za odměnu vrtulník opraví. Úcinek opravy je však přímo úměrný počtu dovezených osob.

Jungle Strike je skvělá hra. Nedá se jí skoro nic vytknout, snad jen začátečníky pozlobí vyšší obtížnost, ale těm otrlejším s pevnými nervy by neměla dělat vážnější problémy. A protože se jedná o hru skvěle technicky provedenou s výbornou atmosférou, dám jí čtyři hvězdičky z pěti. Určitě si ji kupte!

JOE ■



| JUNGLE STRIKE   |         | 81% |
|-----------------|---------|-----|
| GRAFIKA:        |         |     |
| HUDBA:          |         |     |
| ZVUKOVÉ EFEKTY: |         |     |
| HRATELNOST:     |         |     |
| +               | všechno |     |
| -               | nic     |     |
|                 |         | 81  |
|                 |         | 75  |
|                 |         | 66  |
|                 |         | 61  |
|                 |         | 55  |
| A R C A D E     |         |     |
| Jungle Strike   |         | 81  |
| Desert Strike   |         | 75  |
| Fire Hawk       |         | 66  |
| Apocalypse      |         | 61  |
| Seek & Destroy  |         | 55  |

**Testováno na:** Amiga 1200, 2 MB RAM. **Požadavky:** min. Amiga s 1 MB. **Existuje na:** Amigy. **Připravuje se na:** PC. **Výrobce, rok:** Hyperial Software Development / Ocean, 1994. **Testoval:** Joe.





■ AMIGA 1200, CD32

# Roadkill

Další celkem povedená napodobenina legendárních

**K**aždý čtvrtok, týden co týden, se kolm osmě hodiny večerní tisíci u televizních obrazovek milióny lidí na celém světě, aby mohli sledovat nejlepší, nejnapínavější, nejdramatičtější závodní show na světě (ne, Bingo to není!), kterou jim přináší satelitní společnost Vision TV a kterou moderuje velice oblíbený moderátor John Rosack. Lidé dálno zapomněli na doby, kdy se jim do přízně vtíral stupidní pořad Mega Race, dnes uznávají jen Roadkill. Roadkill! ROADKILL!!!

Diváci jsou již usazeni na pohodlných sedačkách, na jevišti se rozsvěcují reflektory, zní drává hudba a za nadšeného, až fanatického potlesku vbihá na scénu John Rosack. „Děkuji, děkuji. Vítám vás všechny ve studiu při natáčení 23. dílu vaši oblíbené show Roadkill. Samozřejmě o exploze a krev nebude ani nyní nouze a navíc zavádime novinku: v naší velké tipovací soutěži může jeden z vás vyhrát přílbu pilota, který jako první přijde o život. Takže pozor - začínáme!“

Pár kilometrů od budovy Vision TV byla na místě bývalého pralesa (doufám, že Strana zelených nebude protestovat) vybudována obří konstrukce pro několik visutých závodních drah. Takovéto dráhy se vyskytují ještě v několika dalších zemích. V boxech závodníci zahřívají motory a na jízdě do startovních pozic. Diváci doma i ve studiu šílí, s napětím očekávají první krev...

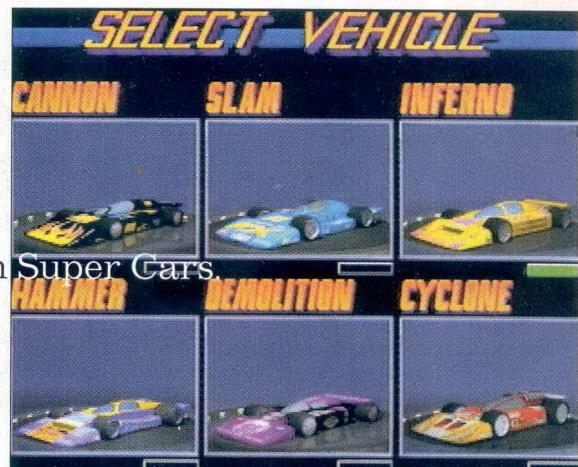
Na sklonku minulého roku vypustila firma Vision do světa svou AGA bombu s názvem Roadkill. Jedná se o závody autiček viděně z ptačí perspektivy. Takovýto her už bylo vytvořeno mnoho a mnoho. Proto se Vision nespokojil jen s pouhými závody a přidal také trochu brutality, která bezesporu za volant patří. Na začátku se objeví pestrobarevný úvodní obrázek znázorňující televizní studio se závodními vozy a v pozadí rádi John Rosack před obrovskou obrazovkou. Následuje výčet autorů a jejich zásluh a pod titulky je možno spatřit velmi jemně prokreslené obrázky ze závodní show. Do toho všechno hraje pěkně drává muzika. Dále je tu možnost vybrat si ze šesti aut (jedno hezčí než druhé) a s chutí se pustit do závodění a do boje o holý život.

Jezdí se na uzavřených okruzích v růz-

ných prostředích a denních doboch. Jelikož jsou tratě visuté, můžete dole na zemi shlédnout splet uliček s domečky, písečné duny, noční město a jiné útvary. Při závodech sbíráte zbraně, štíty a různé bonusy, které se budou moc

a moc hodit, protože na vás všechno číhá plno nebezpečí, jako samozaměrovací děla, miny, kill-zóny, kde si lehce přivedete nějaké poškození (ne-li ztrátu života), nebezpečné zatáčky a samozřejmě nelitostní soupeři. Poškození je signalizováno čtyřmi bílými obdélníčky a není tak těžké o všechny přijít. Naštěstí je tu možnost zajet během závodu do boxů, kde speciálně vycvičení mechanici uvedou vás vůz během chvíliky do 100% stavu. Nejsnadnějším způsobem jak získat nějaký bonus, je sestrelit co nejvíce protivníků. K tomu je samozřejmě zapotřebí raket, které se povalují na různých místech tratě a upozorňují na ně, jako i na ostatní potřebné věci, malé žluté trojúhelníčky. Rakety se odpalují mezerníkem. Děsně závidím majitelům CD 32 jejich joypad, protože neustálé natahování se ke klávesnici může vést ke kolizi a propadnutí se na poslední místo. Co? Aha, zapomněl jsem vám říci, že se musíte umístit do třetího místa, jinak pro vás závod končí.

Ted' trochu k technickému zpracování hry. Hudba jako na míru ušitá k takovýmu závodůmu, obrázky na pozadí jsou nádherné, grafické zpracování tratí taky není nejhorší a trať samotná při jízdě perfektně scrolluje do všech směrů, ovládání je téměř shodné se zmiňovanými Super Cars. Zvuky aut jsou nerealistické, ale co já vím, jak budou hlučet motory za pár let? Veške-



ré drobné hlášky, jako informace o tom, co jste zrovna sebrali, umístění, bonusy apod.

## ROADKILL



Testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM. Požadavky: AGA Amiga, CD 32. Existuje na: AGA Amiga, CD 32. Výrobce, rok: Vision, 1994. Testoval: Joe.



vá hra oznamuje srozumitelnou samplovanou angličtinou. Majitele harddisku potěší, že hra jde bez problémů nainstalovat na jejich miláčka. Vytknout se jí dá stokrát ohrané téma, se kterým jsme se mohli setkat už na osmibitech. A co mi na této hře nejvíce vadí, že je možná hra jen jednoho hráče. Pravda, můžete si někoho zjednat na odpalování raket, ale ten si stejně moc nezahráje. Takže co z toho plyně? Jste-li fanoušci do autiček, musíte tuhle hru mit. Že nejste? Tak si ji aspoň běžte zahrát ke kamarádovi.



# BRAVE® COMPUTERS

**4 MB RAM, VGA 1 MB VL BUS, FD 3.5", HD 420 MB, MINI TOWER,  
CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, myš, český návod**

|                                 |          |
|---------------------------------|----------|
| 486 SX - 25 MHz / VL BUS .....  | 28.500,- |
| 486 DX - 40 MHz / VL BUS .....  | 29.500,- |
| 486 DX2 - 50 MHz / VL BUS ..... | 28.990,- |
| 486 DX2 - 66 MHz / VL BUS ..... | 31.600,- |
| PENTIUM - 66 MHz / PCI .....    | 47.800,- |



Pro členy GWC  
u firmy ProCA  
5% sleva.

2 letá záruka

|  |           |
|--|-----------|
| upg. z VL BUS na PCI (vč. VGA a IDE).... | + 1.800,- |
| HD 730 MB .....                          | + 2.200,- |
| HD 850 MB .....                          | + 2.700,- |
| HD 1 GB .....                            | + 6.200,- |

|                                     |           |
|-------------------------------------|-----------|
| CD-ROM UMAX double speed .....      | + 3.890,- |
| CD-ROM Mitsumi quattro speed .....  | + 6.390,- |
| zvuková karta SOUND FX 16-bit ..... | + 2.550,- |
| MS-DOS 6.22 + Windows 3.1 .....     | + 1.990,- |

JSME PŘIPRAVENI PRO VÁS SESTAVIT LIBOVOLNOU KONFIGURACI PC DLE VAŠICH POŽADAVKŮ.  
ZAJISTÍME VÝHODNÝ LEASING. VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH.

**Autorizovaní prodejci PC BRAVE:**

**PRAHA:** ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10

**BRNO:** PROŠEK elektrosystémy, Tř. kpt. Jaroše 19, Tel: 05/57 18 31, 57 19 96, Fax: 05/45 21 23 02 **BRNO:** TAICO s.r.o., Trnkova 101, areál Zetor, 3. brána, Tel: 05/518 1. 723

**DĚČÍN:** DeCe Computers s.r.o., Žerotínova 378, Tel / Fax : 0412/221 13, 266 41 **HRADEC KRÁLOVÉ:** 2EL s.r.o., Riegrovo nám. 1493, Tel / Fax : 049/30 680

**KUTNÁ HORA:** BITEST, Štefánikova 8, Tel / Fax : 0327/48 37 **LITOMĚŘICE:** SNEL s.r.o., Mlékojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70

**MLADÁ BOLESLAV:** ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87 **OSTRAVA:** Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax : 069/61 16 124

**PÍSEK:** KS-EFEKT, Národní svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037 **TEPLICE:** CBS s.r.o., Dubská 2404, Tel / Fax : 0417/293 93, 455 65

**TURNOV:** 2EL s.r.o., Bezručova 788, Tel / Fax : 0436/218 89 **ÚSTÍ NAD LABEM:** Protes elektronik s.r.o., Dvořáková 2, Tel / Fax : 047/522 05 47

**NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM**



■ ATARI ST

# Tower Power



**A** Atari ST Tower Power Archon zase trochu jinak. Tento příběh se začal odvjet před mnoha a mnoha lety, kdy firma Electronic Arts vydala na osmibitové velice zdařilou akčně-podivně šachovou hru „Archon“. Tehdejší hráči dlouhou dobu bojovali na stranách hvězdných nebo temných válečníků méně či více úspěšně. Programátoři tehdy neusnuli na vavřínech, jak se to v mnoha případech děje dnes, ale vytvořili neméně zajímavý druhý díl. Popularity těchto her využilo mnoho dalších výrobců, kteří vytvořili spoustu podobných games, za všechny jmenujme alespoň „Archon Ultra“ (Ex30). V současné době se jako houby po dešti začínají objevovat týmy mladých nadějných programátorů, kteří začaly tvořit velmi dobré, nebo taky velice mizerné produkty, a rozšiřovaly je jako shareware nebo freeware. Jedním z nich je i skupina vedená Johnnie Chanem, která naprogramovala další Archon - Tower Power. První, čím tato hra upoutá, je na amatéry velice slušný úvodní obrázek a hudba (samplovaná) též kvality. Po stisku mezerníku se do počítace načtu všechna herní data, tedy za předpokladu, že máme alespoň 1 MB paměti. Následně přichází další šok: na obrazovce se objevují první údaje o autorech - a teď si dejte volume na full, neboť to co uslyšíte, to jste ještě nikdy neslyšeli: autori k vám prostřednictvím počítace promlouvají svými samplovanými hlasy a jeden po druhém se chlubí, co na hře vytvořili. Uvědomte si, že na tomto projektu pracovalo 5 (slovy pět) lidí, každý má svůj hlas pěkně nasamplovaný a hra přitom zabírá jen jednu disketu. Neuvěřitelné! No ale pojďme dál. V prvním menu si můžete vybrat postavu, jejíž vojáky budete navigovat k vítězství. Hrát můžou 2 - 4 hráči - z neznámého důvodu zde tedy odpadá hra proti počítaci, což zamrzí, zvláště když si s vám zrovna nechce nikdo hrát (dobře vám tak!). Každý vojevůdce začíná se třemi „vojáky“. K dispozici máte ninja, pěšáka a jednorozce (posledního?) a deset zlaťáků. Hra je rozdělena tahy, stejně jako její osmibitový předchůdce. V každém tahu si můžete vybrat ze tří možností: 1) Pohnout s jedním z vojáků, přičemž každá postavička má limitován maximální vzdálenost, kterou může během



Hrací plocha několik málo kol po zahájení hry.

jedné směny urazit. Setkají-li se vás a neprátelský vojáček na stejném poli, začíná boj, ale o tom až později. Pokud si svůj tah na poslední chvíli rozmyslíte, můžete vše stiskem SPACE uvést do původního stavu. 2) Nakoupit posily, na čemž závisí současný stav vašeho konta, a 3) předat tah soupeři. Po každém odehraném kole vám do pokladničky přibude 1 zlaťák, po vítězné bitvě 2

kem v „mpuseportu“. Z toho plyne, že napadávající musí mít vždy páku připojenou v portu 1 a napadený v portu 0. Nechápu proč to bylo takto vyřešeno (chyba v programu to není, píšou to i v manuálu), ale možná je v tom nějaký skrytý figl, na který jsem nepřišel. Zpočátku to sice příliš nevadí, ale když se do hry zažerete, začne to být poněkud na obtíž... Grafika není zrovna nic extra (viz obrázky), ale perfektně navozuje atmosféru starých osmibitových verzí, a že to na tehdejší dobu byly pěkné bomby! Zvukové efekty je kapitola sama pro sebe, v paměti zabírají kolem 700 KB a jejich úroveň je velmi dobrá. Postavy se během tahů pošklebují jeden druhému (samořejmě samplovanou řečí) a často nad soupeřovým tahem jen mávnou rukou a pronesou: „Doesn't mind...“ Dostává se k nám hra, která víc než cokoli jiného připome-

**Bitva: vlevo zbraň ninjova mříci na jednorozce, vpravo střela jednorozcova mříci na ninju... Smrt je neodvratná, he he! Dole sloupce životní energie.**

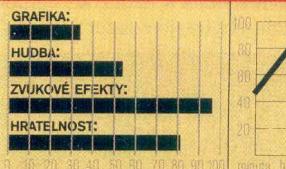


a zlikvidujete-li úplně jednoho ze soupeřů, získáte rovných deset zlatých, což samozřejmě potěší. Vyhrát můžete trojím způsobem. Bud zcela zmasakrujete protivníkovu armádu, obsadíte jeho pevnost nebo obsadíte čtyři magická pole u středu obrazovky - to je takové to divné oranžové s bílým puntíkem uprostřed. Průběh boje je velice jednoduchý, snažte se zasáhnout svou střelou soupeře a tím iho ubrat trochu jeho životní energie a naopak. A teď se dostáváme k hlavnímu problému této hry - k ovládání. Když někoho napadnete a máte zrovna joystick v portu 1, nic se neděje a postavičky veselé pobíhají po bitevním poli řvoucí sprostě nadávky a chrlicí mračna střel a dýmu. Pokud však napadne někdo vás, musíte si urychleně prohodit joysticky nebo bleskově přepojit konektory, protože ten kdo je napaden, ovládá svého bojovníka vždy joystickem.

ne zašlou slávu starých Archonů a která si ve vašich řadách jistě našla a pravděpodobně ještě najde mnoho příznivců. Je to jedna z mála vysoké kvalitních her, které se na ST objevily za poslední rok. Ale nebuděte smutní, eSTéckáři. I na vaše počítace stále vznikají takové hry jako je Ishar III od Silmarians, který je zde ve stejně kvalitě jako na Amize 500 a prý už je hotová i ST verze Robinson's Requiem. To je dostatečným důkazem toho, že éra starých dobrých šestnáctibitů z dílny Atari ještě neskončila. Na úplný konec jsem si nechal jeden podvýdej: když na obrazovce, kde si vybíráte počet hráčů, stisknete „G“ jako „gold“, každý z hráčů bude mít do začátku 200 peněz! Ale já osobně jsem tuto volbu zatím nikdy nepoužil, připadá mi zbytečná a hra pak postrádá potřebné napětí... No nic, nechám to na vás.

## TOWER POWER

77%



|                   | AKČNÍ ŠACHY | TOWER POWER |
|-------------------|-------------|-------------|
| Tower Power       | 78          | 78          |
| Archon Ultra      | 7c          | 7c          |
| Battle Chess 4000 | 75          | 75          |
| Star Wars Chess   | 64          | 64          |

Testováno na: Atari 520 ST, 1 MB RAM. Požadavky: min. Atari ST, 512 KB RAM, dop. STE, 2 MB RAM. Existuje na: Atari ST, STE. Výrobce, rok: Johnnie Chan Co., 1993. Testoval: Joe.

# King's Quest VII

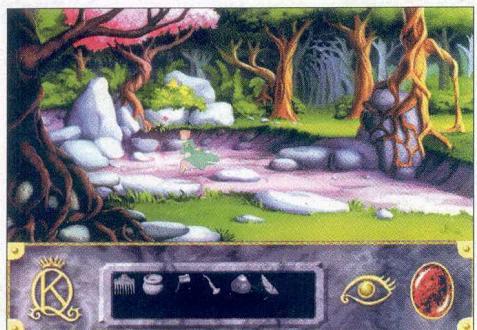
# the princeless bride

Eldritch: Král. dcerunka Rosella 18/172/51,  
hezká, blond, lehce dětinská, hledá ženicha, nejl. prince. Zn. S4220.2ZZ 01

**A**čkoli to zní neuvěřitelně, je tomu již bezmála jedenáct let, kdy světlo světa spatřil první King's Quest. Od té doby Roberta Williams napsala a technici Sierry On-line vytvořili dalších šest dílů. KQ se tak stal nejrozsáhlejším a zároveň nejúspěšnějším seriálem v dějinách počítačových her. Starší hráči si

jistě vzpomenu na nadšení z každého nového pokračování, z každého zlepšení, se kterým Sierra přišla. Byli jsme zvědaví na nové příběhy z Daventerského království i na skvělou grafiku a technické provedení, jež bylo vždy na vrcholu dobových možností.

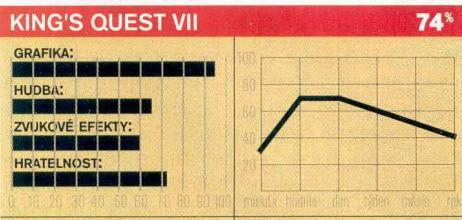
Kdo si sliboval od posledního King s Questu



revoluční zpracování, nebude zklamán. Grafika a animace jsou jedinečné a Sierra ukázala všem pochybovačům, že je možné, aby se počítačová hra po vizuální stránce maximálně přiblížila Disneyovkám předposlední generace. (Předposlední proto, že Aladdin a Lví král jsou přece jen, diky počítačům, o krok dál.) Pestré a nápadité backgrounды v SVGA rozlišení sice místy navozují atmosféru pohádk, v nichž se vyskytují hrady z cukrkaldu a tureckého medu, stromy z kokosu a kde v řekách teče místo vody pomerančová šává; což rozhodně nic pro milovníky pohádk Lewise Carola, S. C. Lewise a J. R. R. Tolkiena. Naštěstí to neplati o celé hře, jiné části jsou docela snesitelné a nesou se v duchu předchozích dílů King's Questu.

ra musí zřejmě krátit výdaje, neboť obrázky jsou dílem grafiků s převážně ruskými a srbskými jmény.

Na pozadí se rozmanité pohybují detailně animované postavičky našich hrdinek (množné číslo je na místě, protože hrájete střídavě za princeznu a její matku - královnu Valanice) a ostatních více či méně živých tvorů i netvorů. Animátoři nešetřili silami a každou chvíli vložili



- + grafika a animace
- + magický kurzor
- obtížnost
- scénář
- Windows

| A D V E N T U R E       |           |
|-------------------------|-----------|
| Gabriel Knight          | 91        |
| Simon the Sorcerer      | 87        |
| <b>King's Quest VII</b> | <b>74</b> |
| Day of the Tentacle     | 72        |
| Larry VI                | 65        |

**Testováno na:** 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA 1 MB, SB16 ASP, 2x CD-ROM. **Požadavky:** 386, 4 MB RAM, SVGA, CD-ROM, Windows 3.1. **Doporučení:** 486, 8 MB RAM, 2x CD-ROM. **Existuje na:** PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** Sierra On-line, 1994. **Zanájíci:** Games World. **Testoval:** Haquel P. Tickwa

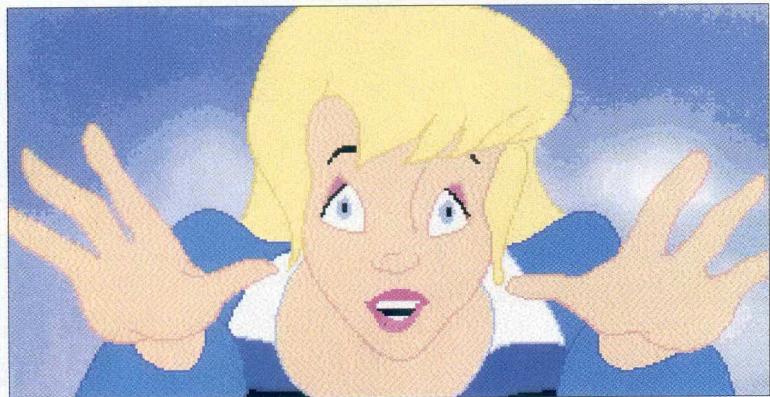
do děje nějakou animovanou sekvenci, do niž nemůžete vstupovat, takže občas máte pocit, že hrájete spíš interaktivní kreslený film. V hratelných i nehratelných pasážích nakreslili grafici postavičky klasickým nestinovaným způsobem známým z mnoha animovaných filmů. Kupodívu působi na bohatě prokreslených pozadích docela přirozeně.

Kdo si sliboval od nového dílu skvělou zápletku a scénář, sice také nebude zklamán, ale nebudou ani nadšení. KQ VII není žádný propadák typu Fredy Pharkash, na druhé straně to po dějové stránce není nic jiného než profesionálně odvedená, leč rutinní záležitost. Je otázkou, zda Roberté došly za těch sedm dílů její skvělé nápady (to by nebylo nic divného, i vtipky v M\*A\*S\*Hi se posledních osmdesát dílů občas opakují), nebo jestli se plně soustředila na svůj nejnovější projekt - horor Phantasmagoria a KQ brala pouze jako nutnost. Doufeme, že správně je druhá možnost, pak by Phantasmagoria mohla být skutečně převratná záležitost. Ale vratme se ke King Questu. Scénář nelze označit vyloženě za nepovedený, neboť je zde velké množství originálních scének a úkolů, ale co po kládám za obrovskou chybu, je rozpor mezi at-

**You Have Expired,  
Do You Want to Try Again?**

Yes

No



mosférou hry a její obtížnosti. Zatímco zápletky příběhu jsou roztomiloučké a lehce infantilní, jednotlivé úkoly jsou občas orškem i pro zkušené hráče. Čili dítě nezvládá a hráč nechápe. Sierra buďto hrubě přecenila schopnosti nejmladší generace, nebo vsadila na to, že v každém z nás (i v těch nejmorbidnějších) je kousek dítěte, které se chce čas od času projevit.

Kromě tohoto zásadního nedostatku v pojetí hry lze KQ VII vytáhnout mnoho další věci. Kupříkladu dokážete pochopit, že i v adventure může hrdina zemřít, pokud udělá hráč nějakou osudovou chybu. Tak to bylo treba v Larrym IV. Objeví se rámeček a hra se zeptá, jestli to nechci zkoušit znova. Co ale nechápu, proč princezna a královna potkávají smrtelné nebezpečí na každém kroku a to ještě maskované do úplně nevinných věcí! Pokud Rosella zatočí kličkou na krabičce a z ní vyskočí živý čertík, je to jistě důvod k leknutí, možná i k panice, ale že by princezna úplně zkabovalovala mi nepřipadá moc pravděpodobné. Mimo to na některých místech má hrdinka šanci zemřít jen proto, že se tam zdrží trochu déle.

Kapitolou sama pro sebe je přístup hry k uživateli. Na jedné straně vynikající nápad s magickým kurzorem, na druhé neexistence tak samozřejmých věcí jako nastavení rychlosti chůze, přepis mluveného slova a dokonce i ukládání pozice na disk! Za těmito takřka nepochopitelnými nedopatřeními stojí zjevná snaha autorů o maximální požitek z hraní. Zná to možná trochu paradoxně, ale uvědomme si, že v ideálním případě opravdu jsou texty na obrazovce, návraty v ději i zběsile pobíhající postavičky rušivým elementem. Sierra sé pravděpodobně domnívá, že toho ideálního stavu bylo dosaženo v posledním

King's Questu. Skutečnost však hovoří o opaku. I když pod dobré nastavenými Windows nedělá hra větší potíže, občas se přece jen stane, že spadne. Proto, aby hráč předešel opakování hraní, musí každou chvíli z King's Questu vyskočit a znova ho spustit (při opuštění hry se totiž automaticky uloží pozice). S mluvenou řečí je problém ještě větší. Když vaše angličtina nedosahuje požadované úrovně na porozumění, máte smůlu i kdybyste měli plnou knihovnu oxfordských slovníků, neboť psané slovo se zde vůbec nevyskytuje. Pak máte jen tři možnosti: 1) najmout si tlumočníka; 2) zameditovat si a použít mimosmyslového vnímání; 3) zanadávat si a dohrát KQ způsobem „použij všechno na všechno“. Ani jeden způsob vám však nepřinese kýzený požitek z hraní. Sierra by asi měla v budoucnosti myslit více na hráče a méně za hráče.

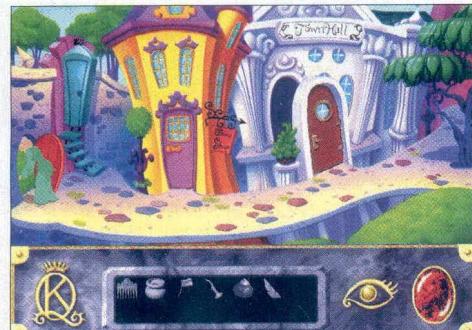
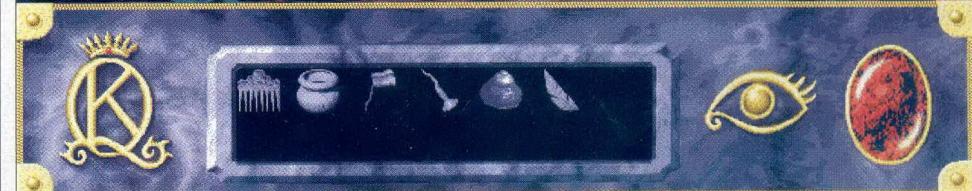
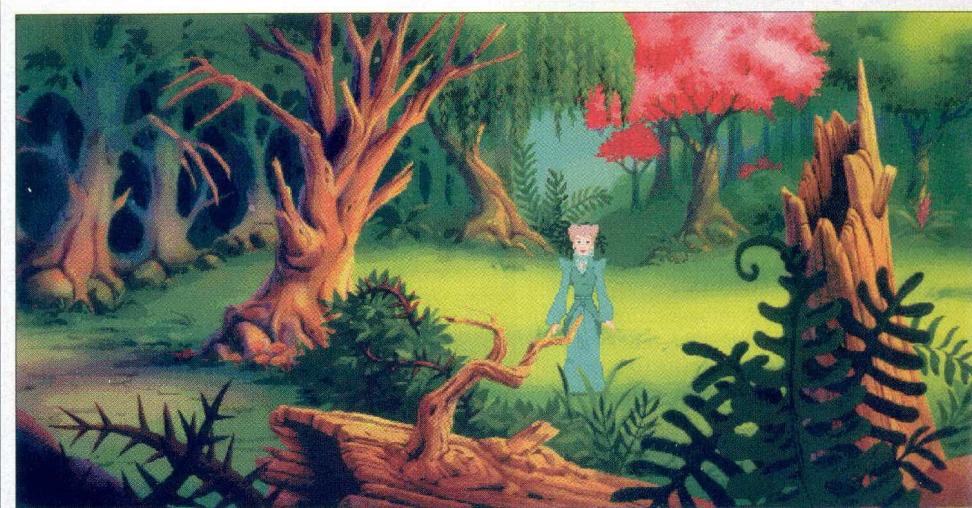
Naproti tomu je magický kurzor pozoruhodným vylepšením. Sierra se zábavila ovládacích ikon a nahradila je jedinou magickou hůlkou, která sama provede s daným objektem patřícímu činnost, podobně jako v Kyrandii nebo českém 7 dñí a 7 nocí. Narodil od této her však kurzor reaguje na předměty na různě podle toho, jestli se dají něco použít, nebo jestli jsou jen pouhou dekorací. Podobně když uchopíte kurzorem předmět a chcete ho na něco použít, je i při pouhém přejetí (bez kliknutí) kurzorem jasné, bude-li to mít nějaký efekt. Tento systém hru si se zjednoduší, ale s dobré postaveným scénářem může přispět k daleko větší hratelnosti.

Takže King's Quest VII: ano či ne? I přes značné nedostatky bych řekl, že ano. Graficky je jis-



tě výjimečný a to by si rozhodně neměli nechat notoričti „klikáči“ ujít. Navíc má pohádkovou atmosféru. Možná vám pomůže, abyste se na chvíli vrátili do dětství. Psychologové soudí, že to může být prospěšné...

HAQUEL P. TICKWA ■



# Blackthorne

Další dobře zpracovaná hra, ve které není žádný nový nápad.

**H**lavní zloch v této hře se jmenuje Sartan. To ovšem není pro nás příběh důležité. Podstatné je to, že dobrý král Vlaros, jehož sídlo právě Sartanova cháska dobývá, zpanikaří a teleportuje svého syna pryč z hradu. Ten se sám zřejmě zachrání a po dvaceti letech čekání se s brokovnicí v ruce vydá hledat mocný artefakt a pomstít svého otce (jak dojemně ...).

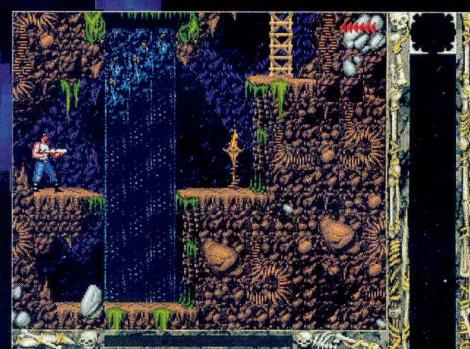
K tomuto jednoduchému příběhu není co dodat. Při své cestě za důležitým artefak-



se začne ve vyšších levelech nudit. S osmdesáti procenty protivníků se totiž seznámité hned v prvních pěti úrovních, takže na své cestě potkáváte stále stejné tváře. Podobná situace provází i děj hry. Neustálé opakování několika fint pak definitivně degraduje zápletku celé hry a k smrti unudí většinu hráčů.

Přes tento fakt a systém přístupových kódů však není příliš snadné probíhat se všemi úrovněmi. Grafická úroveň hry dosahuje pouze průměru. Postavička drsnáka s brokovnicí, který ve hře ztělesňuje samou podstatu dobra, je sice téměř dokonale animovaná ale neustále stejně příšerky a velice nevýrazné backgroundy jen dokresluji nudu, která se rozlézá celým bludištěm.

Grafická úroveň hry dosahuje pouze průměru. Postavička drsnáka s brokovnicí, který ve hře ztělesňuje samou podstatu dobra, je sice téměř dokonale animovaná ale neustále stejně příšerky a velice nevýrazné backgroundy jen dokresluji nudu, která se rozlézá celým bludištěm.



fektně doprovázejí vaše pachtění za přeludem kouzelného artefaktu. Také hudba zvedá technickou kvalitu hry. Především je poměrně rozmanitá a spolu se zvuky dokresluje pochmurnou atmosféru, která vás provází během vašeho putování tímto fiktivním světem.

Souhrnem lze o této hře říci, že je docela dobré technicky zpracovaná, hlavně co se týče animační a zvukové části, ale hlavně díky svému celkovému pojetí se nemůže



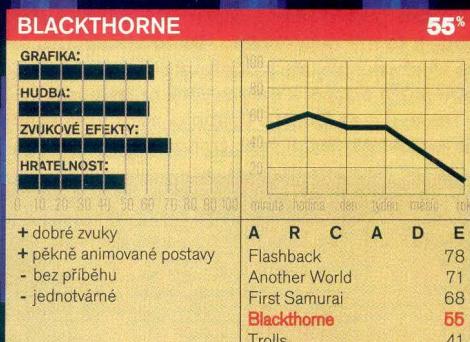
tem v klasickém 2D plošinkovém bludišti budete hlavně skákat z plošinky na plošinu.



## NÁZOR JKL:

Tato hra, přes svou neoriginalitu, oplývá poměrně dobrou hratelností. Je pravdou, že mnoho použitých pomůcek a nápadů jsou obdobné, ne-li stejné, jako u her Another World nebo Flashback. Grafika prvních levelů se svým ztvárněním dokonc velmi podobá hře Lost Vikings. Přesto ji nehodnotím tak příkře a určitě si zaslouží vaši, byť jen chvílkou pozornost.

ku a přitom zuřivě střílet. Mezi tím občas ještě použijete na správném místě klíč, levitátor nebo nějaký druh bomby. Jestliže to vydržíte dělat asi tak týden, tak projdete všechn 19 levelů a budete moci zhlédnout závěrečné nepříliš povedené outro. Podle mě to ale přetrpí jen ti nezapříšálejší obdivovatelé těchto her, protože se většina hráčů



Testováno na: 486 DX/40, 8 MB RAM. Požadavky: 386/16, VGA, 4 MB RAM. Existuje na: IBM PC & compatible. Výrobce: Blizzard Entertainment. Testoval: Genagen

Jediným opravdovým kladem této hry je její perfektní ozvučení. Všechny zvuky jsou velice dobré technicky provedeny, a per-



WITH THE EVIL LORD SARLAC  
DEFEATED, THE DARK STONE NO  
LONGER POSED A THREAT TO  
THE ANDROTHI PEOPLE.



srovnávat s legendami typu Another World nebo Flashback.

GENAGEN ■

## PŘÍSTUPOVÉ KÓDY K JEDNOTLIVÝM LEVELŮM:

|      |      |        |
|------|------|--------|
| STRT | CGDM | MJXG   |
| FBWC | TJ1F | K3CH   |
| QP7R | GSG3 | L8VJ   |
| WJTV | Y4DJ | PBKT   |
| RRYB | HCKD | TNLQ   |
| ZS9P | NRLF | FMWY   |
| XJNS | J6BZ | OUTTRO |



# American Gladiators



Fyzicky náročnou televizní show jsem mohl absolvovat i já!

**M**ožná je znáte ze satelitních televizí. Jejich deset, mužů i žen a i ta nejhezčí blondýnka má svaly, kterými by uzvedla oba Růžičkovy. No, možná ne oba, ale jistě chápete, že zveličovat se musí. Těchto deset superhrdinů má i své superpřezdívky: Nitro, Nice, Lazer, Thunder, Gold, Turbo, Zap, Lace, Blaze a Gemini. Společně se stáví všem vyzyvatelům, kteří přijdou do sportovní televizní show American Gladiators. Vyzyvatele vytvoří dva týmy a na střídačku, nebo současně (to podle typu disciplíny) postaví svá ega proti superhrdinům. Vyzyvatelé postupně odpadávají a v poslední disciplíně už zůstávají jen dva.

American Gladiators je velice dobrá podívaná a její převod na počítač nebyl určitě snadnou záležitostí. Jednotlivé disciplíny se od sebe totiž také odlišují, že programátoři museli napsat vlastně několik rozdílných her, které pak spojili do American Gladiators. V podstatě se to dost podobá přístupu programátorů nejrůznějších sportovních her. American Gladiators jsou o to zajímavější, že přináší disciplíny, které jste dříve na vašem počítači neviděli. Ale podívejme se hře na zoubek.

Prezentace je dobrá. Barevná krabice s fotografií superhrdinů a screeny z IBM PC i Amigy působí velmi hezky. Zklamání nebudete ani ze sedesáti stránkového černobilého manuálu. Obsahuje návod k jednotlivým etapám v Angličtině, Němčině i Francouzštině. Je přehledný, ale osobně se mi hnuší design na sedlých hvězdiček na okraji každé stránky.

Instalace je bezchybná, pokud vám nezáleží na uživatelském komfortu. Hra se totiž nainstahuje do vám navoleného disku, kde si vytvoří vlastní adresář, aníž si můžete zadat cestu. Hru lze hrát také z disketové mechaniky. V obou případech ale platí skutečnost, že během hry si nemůžete měnit ovládání. To se prostě jednou zapíše na disketu a je to. Pokud ho chcete alterovat, musíte instalovat znovu. Po instalaci na harddisk vám hra zabere jen necelé 2 MB a už nikdy nevyžaduje disketu, což je jistě plus.

Po spuštění se na vás vyběhne absolutně odporně zdigitalizovaný obrázek superhrdinů, který jste už jednou viděli na krabiči. Naštěstí to je jen jakýsi úlet a následující obrázky jednotlivých superhrdinů už jsou okay. Dozvěte se o nich různé osobní údaje a dokonce i stručný životopis. Většinou se jedná o nějaké šampióny, vítěze různých soutěží a přeborníky v tom či onom. Údaje i fotografie při tom souhlasí s postavami z TV show, takže pokud je mezi vámi nějaký fanoušek, přijde si na své. Chcete-li začít hru, zvolte si nejprve počet hráčů a pak jejich pohlaví. To ovlivňuje podobu sprítu, které ve hře ovládáte. Je dost úchvatné, že vám hra nedovolí navolit dva

hráče různého pohlaví, asi ji psali nějací puritáni. Další nevýhodou hry dvou hráčů je skutečnost, že se striktně drží pravidel TV Show a nedovolí vám bojovat proti sobě (tedy tak, aby jeden z hráčů zastoupil pozici superhrdiny). Hru by to podstatně oživilo.

Po rozhození výsledků se dostáváte do první soutěže. Assault spočívá v tom, že se pokoušíte přiblížit k superhrdinovi, který po vás z věžičky střílí (a to docela přesně!) tenisáky. Můžete se skrývat za bariérami, které jsou rozestavěny do

obtížnosti. Programátoři se patrně rozhodli nepokazit pověst superhrdinů.

Až prohrajete, nebo vyhrajete, přesouváte se do další disciplíny, kterou je Human Cannonball. Vy stojíte na rampě a pevně se držíte lana. Až se pustíte, poletíte rovnou na superhrdinu, který stojí na Joustovské plošině a chrání se obalemým štítem. Tuto scénu vidíte ze strany. Doba stisknutí fire rozhoduje o sile úderu a úhlu. Pokud se trefíte superhrdinu padá k zemi

ia. Pokud se užíte, supermícha ještě vícemálo. Další disciplína je opět trochu odlišná od vše- ho předcházejícího. Musíte vylez- na alpinistickou cvičnou zeď. Po- různu jsou v ní umístěny úchytky, takže je to tak trochu princip blu- diště. Vrcholku zdi musíte dosáhnou v časovém limitu, ale to není všechno. V určité chvíli od vašeho startu se z vámi vydává superhr- dina a pokud vás dostihne, shodí vás. Tady mi vadí, jak jsou superhr- dinové dokonali a na rozdíl od TV show nikdy sami nespadnou. Atlasphere je opět viděna z ptáči perspektivy. Pohybujete s velkým míčem a musíte ho dotlačit do pro- hlubní. Čím častěji se do nich dosta- nete, tím máte více bodů. Superhr- dinové mají také koule a pokoušejí se vás od problémů vyšachovat.

Powerball má taky co do činění s míči, tentokrát ale s malými. Opět se diváte na plochu z ptačí perspektivy. Tentokrát ale běháte od bředu s míčky k mísám vaši barvy a vhazujete míčky. Jeden míček = jeden bod. A abych nezapomněl, okolo vás pobíhají superhrdinové, sráží vás k zemi a míčky vám berou.

Následuje poslední disciplína příznačně nazvaná Eliminátor. Tady sledujete celou trasu ze strany. Nejprve musíte přeběhnout The Dreadmill. Je to vlastně skosená stěna, která je posypaná nějakým -cenzored-. Cukejte joyem doleva a doprava a za chvíli jste nahore. The Handbike je vlastně závěsný přístroj umístěný na vodorovném laně. Vy se pověsite za dvě rukojetí a taháním nahoru a dolů posunujete ozubené kolo uvnitř. Kolo má kontakt s lanem a vy se tak posunujete dopředu. Následuje Ballance Team. Musíte proběhnout mezi těžkými pytlí zavěšenými nad vámi. Pytle se houpají napříč vaši trasou. The Cargo Net je vlastně velká síť, na kterou musíte vylézt. The Zip Wire už je sranda. Tady se jenom držíte a sláňujete. Nezapomeňte se ale včas pustit. The Hurdle vás nutí rychle běžet a včas skákat, abyste nakonec skončili v závěrečném The Sprint. Musíte si vybrat, do kterého cilového boxu vltínete. Protože máte smůlu, trefil jste se právě do boxu, kde čeká superhrdina, kterého musíte přemoci a doběhnout včas do cíle. Uf, a je to!

Celkově lze říci, že American Gladiators vyniká různorodostí disciplín, které jsou ale dost těžké na osvojení. Manuál naštěstí obsahuje nejenom kompletní popis ovládání, ale i nápovedu ke každé disciplíně. Až si ovládání osvojíte, oceníte dobrou hratelnost hry, ale to osvojení vám dá fakt chvíli zabrat. Nenechte se ale odradit. Stoje to za to.



**Testováno na:** IBM PC 486DX/33, 4 MB RAM. **Požadavky:** minimální konfigurace PC, nebo Amiga. **Existuje na:** Amiga, IBM PC. **Výrobce:** Gametek. **Zápuščil:** 100mega HK. **Testoval:** KaT

slalomu, takže mezi nimi musíte přebíhat. Nejprve vidíte vše seshora, ale jakmile za bariérou chytнетe svou ručnici s tenisákem, uvidíte se zezadu. Musíte zaměřit postavu na věžičce. Vy-

hrájete, pokud ji trefíte, nebo pokud dorazíte až k věžičce bez úhony. Assault je náročný na postřeh a znalost ovládání (doporučují prostudovat manuál).

(a pořádají, při kterých mohou). U druhé disciplíny se přesvědčíte, že náročnost Assaultu nebyla výjimkou. Zde stojíte na kruhové desce na vrcholu sloupu a tyčemi obalenými chrániči se pokoušíte shodit protivníka. K dispozici je celkem osm úderů obranných a osm útočných. Můžete se krčit, skákat, můžete také efektně roztočit tyč nad hlavou a zasadit soupeři (nebo soupeřce) pěknou pecku. Soupeř se ale nedá a vás velmi rychle napadne jak ve hře absenčuje možnost tréninku, nebo volby





PC CD-ROM, AMIGA, CD32

# NHL Hockey 95

aneb Jágr by se divil

**S**nad každý z nás, počítačových hráčů (a hráček), už hrál nějaký ten sport. Tím nemyslím v reálu, ale na svém elektronickém oblbovátku. A určitě to nebyly pouze bojové sporty, byly to i nějaké ty sporty klasičtější a nám blížší jako např. lyžování, tenis nebo hokej! Takových hokejů už tu taky pár bylo, a zrovna ten poslední, mám na mysli NHL Hockey, byl opravdu velmi zdařilý. Škoda jen, že se



## NHL HOCKEY 95

82%



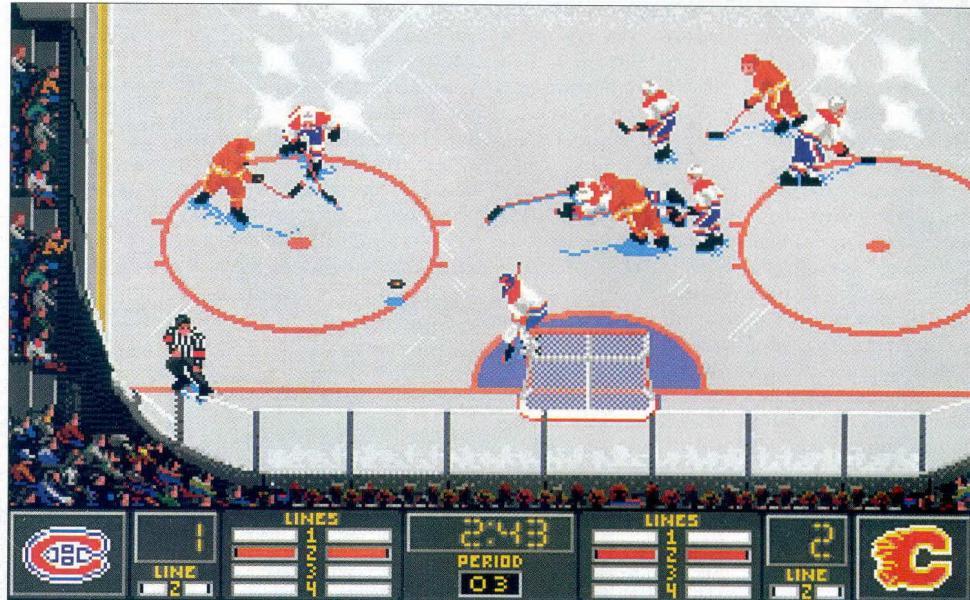
+ dostatečná rychlosť i na pomalých počítačích  
+ realistické zvuky  
+ hratelnost  
- neoriginální, pouhé vylepšení NHL Hockey

Testováno na: 386 SX, 4 MB RAM, Sound Blaster, triple speed CD-ROM. Požadavky: 386, 4 MB RAM, CD-ROM. Doporučení: double speed CD-ROM, Sound Blaster. Existuje na: PC CD-ROM, Amiga, CD32. Výrobce, rok: Electronic Arts, 1994. Zapůjčil: JRC. Testoval: Marek

NHL Hockey 95 (dále jen NHL 95) liší od NHL Hockey (NHL) asi tak jako názvy.

Ano, obě hry jsou si nejen velmi podobné, ba dokonce NHL 95 by se dala považovat za CD verzi hry NHL. Na jednu stranu je to škoda, ale vezmeme-li v úvahu kvalitu NHL, tak je nám hned jasné, že se bude jednat o hru přinejmenším nadprůměrnou. Ti, co hráli NHL, věděli své, ale pro ty zbylé zopakuji jak vlastně NHL a hlavně NHL 95 vypadají.

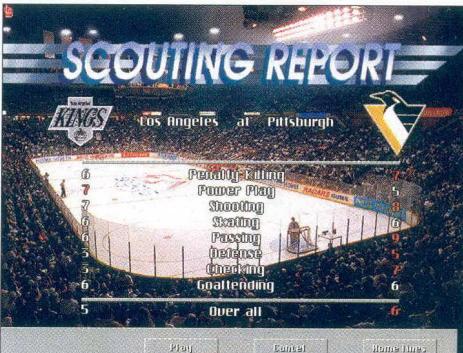
Na začátku si vyberete, co vlastně chcete hrát, jestli exhibici, ligu a nebo rovnou play-off o Stanley Cup. Zbývá jen zvolit tým, kte-



rý budete reprezentovat a můžete vyrazit rovnou na led. Říkám můžete, protože zde nechybí ani možnost editace vlastních řad nebo třeba nákup a prodej hráčů. A teď se opět vrátíme k ledu.

Zde hrají proti sobě dvě družstva, každé po pěti hráčích a jednom brankáři. Hraje se s předmětem zvaným puk, který se hráči snaží pomocí holi, zvaných hokejek... sakra blbnu, začínám vás dělat úplný...

Z počátku budete mít v orientaci a ovládání i pravděpodobně opravdový hokej, ale za jednu dvě třetiny se vám pohyb s hráčem dostane do krve a pak teprve začne ta pravá zábava. Na ledové ploše se prostě odehrává bitva, bitva podle stanovených pravidel (která se občas nedodržuje), bitva o prvenství a snad i slávu, bitva při skvělých zvukových efektech a dobré grafice. Grafika je sice dobrá, ale při zápasu je téměř totožná s hrou NHL. Výrazné vylepšení je vidět na podkladech k menu a jak už



jsme si zvykli u CD her, setkáme se také s animovanými sekvencemi. Je velké štěstí, že NHL 95 zdědila po svém starším bráškovi (nebo snad sestře?) dvě vysoce pozitivní vlastnosti. Jednou je hratelnost a druhou úžasná atmosféra.

Asi mi navrhnete cenu nofair-play, ale jako další klad pokládám možnost zfaulovat



protihráče do té míry, že si do konce třetiny nezahráje. To se hodí hlavně když vám to zrovna moc nejdě a potřebujete si nějak zpravit náladu. Jágr by se opravdu divil, kdyby mě pozoroval, jak ho honím po ledě, a po tom, co se do něho po pěti minutách konečně pořádně trefím, jásmám jako šílený.

Bohužel, obdobné srankičky byly realizovatelné už v NHL. Ono, jak už jsem naznačil, skoro všechno už šlo v NHL, a tak něco jako originalita se zde téměř ani neobjevuje.

Je trošku paradoxní, že firma Electronic Arts nabádá svým novým produktem k hraní kanadskoamerické národní ligy, kde právě probíhá stávka v plném veselí. Na druhou stranu, alespoň si nebude v noci kazit oči koukáním na hokej v televizi a místo toho budete přiškvařeni k monitoru, v lepším případě k filtru s pocitem, že tentokrát můžete o výsledku rozhodnout i vy.

A co říci závěrem? Kdo hrál starší NHL a byl s ní spokojen, si s NHL 95 jistě připomene spoustu hodin strávených v zimním stadionu a opět se dobře pobaví. A pro ty, kteří NHL Hockey nikdy nehráli, bude NHL 95 opravdová smažba, kterou neopustí, do-



kud nezlámou všechny hokejky (nebo joysticky), neotupí každičkou brusli nebo jim někdo nevypne proud.

MAREK





# Rise of the Triad

Zapomeňte na DOOM a věnujte se skutečným střílečkám!

**S**tále věříte v absolutní nepřekonatelnost hry DOOM II? Myslete si, že v této oblasti už nelze přijít s něčím novým? Jestliže ano, potom vyzkoušejte novou hru Rise of the Triad od firmy Apogee. Když tato firma vypustila obrázky z nové, připravované hry, jistě vzbudí-

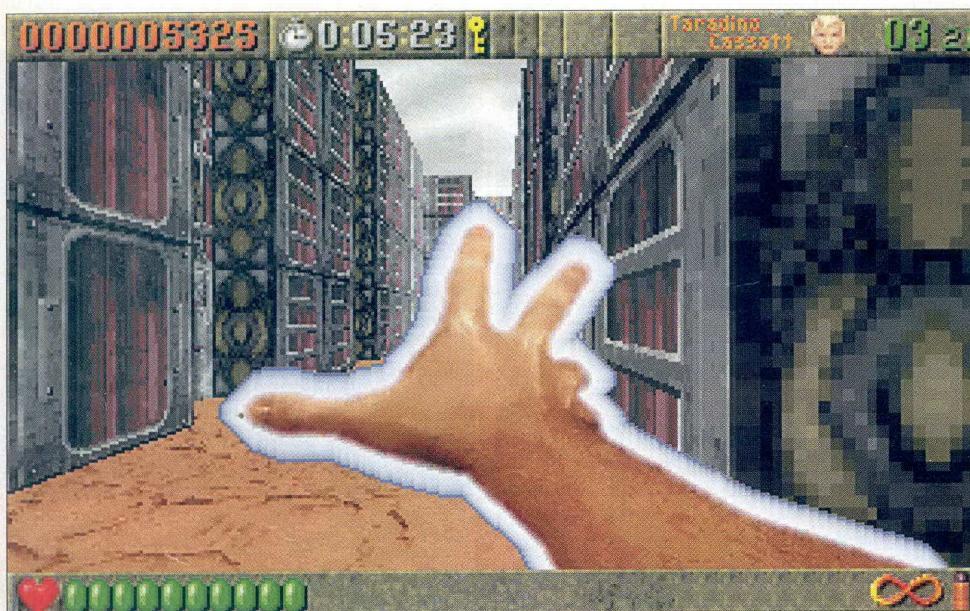
vůdce - maniaka a zachránit tak miliony nevinných lidí. Na výběr je hned několik postav a každá z nich má jiné vlastnosti, čímž je hra pokaždé tak trochu jiná. Ale to, co posouvá ROTT vysoko do herní výše, je však brutalita. A výrobce na to také důrazně upozorňuje. Při volbě nejvíce

V rozlehlých místnostech se v řadách pohybují sloupy tvořené lávou či tzv. chytré stěny, které se snaží Vás zastavit nebo vrátit tam, odkud jste přišel. Občas je výhodné svést se vzdušným výtahem a překonat tak zeď, jinak vám brání v postupu. Jednoduše si počkáte na výtah nebo pohybující se plošinku se zrakem upřeným do výše a pak už jenom skok a... Některé plošinky se pohybují podél zdí a tak musíte pečlivě sledovat, kdy před rohem přeskočit na jinou. Na rozdíl od DOOM to vše budí obrovský dojem prostoru, např. při honbě za lepšími zbraněmi jste donuceni vystoupat po točitých schodech z jednotlivých dlaždiček. Okolo se tyčí zdi a v dálce, oddělené plotem, jsou hory. Není nad romantickou přestřelku ve stínu hor a za zvuku noční bouřky.

#### NÁZOR ROGER T.:

Nemohu než souhlasit. ROTT je opravdu skvělý. Na rozdíl od DOOMa má opravdové meziprostorové levele (viz. level č. 4 - ten má tři). Jediná věc, která mě trochu zklamala, jsou nevýrazní neprátele, kteří většinou splývají s pozadím (ne s tím vaším, ale se stěnou) a tím poněkud zhoršují vaše šance na přežití. Zlepšovák v podobě možnosti letat se hodí, pokud se podlaha hemží zběsile pobíhajícími mužíky, kteří po vás neučítá pálí. Pokud je někdo z vás sadista, čemuž příliš nevěřím, uklidní si své choutky na neprátelech, žadonících vás o slitování. Se slovy „Máš smůlu“ nebo tak podobně ho pak můžete odstřelit do věčných lovišť. Upozornění: Jestli nejste tak drsní a nemáte žaludek na to, abyste ho (prosíčího) zabili, uklidním vás. Stejně zemře.

Další početnou skupinou jsou zbraně. Každý protřely DOOMista, zvyklý na automatické míření a to i mimoúrovňové, prožije jistě perně chvilky, protože některé zbraně je potřeba přesně zamířit a když se jedná o střelbu první patro-druhé patro, tak i odměřit dolet. Zprvu potěžkáváte v ruce jen pistoli, posléze už je třímaté v obou, a když se bude hodně snažit, projde vám pod rukama množství bazuk a raketometů, teplo citlivých střel a plamenometů. Vrcholnou zbraní není super výbojová destrukční a přenosná elektrárna, ale jen vaše dlaň obohacená



možné krve kolem Vás prolétají kusy masa, očí a jiných částí těla. Zasažený neprátelek voják se rozprskne o stěnu nebo se „jen“ vznese vzhůru a pozvolna klesá k zemi. Pokud vás omrzí střílet na živé, můžete jen mrhat náboji na předměty okolo sebe, které se rázem přemění na hromádku střepů a při intenzivní nudě si lze pro pobavení vystřelovat monogramy do stěn. Tím nejsou klady ROTTu zcela vyčerpány. ROTT je oproti DOOM zcela trojrozměrný a nechybí ani pohled pod úhlem až 45 stupňů. Po zemi jsou rozmístěny plošinky, které lze využít jako trampolín a tak se dostat protivníkovi za záda, na hlavu nebo jen tak přeskočit překážku. Ty mohou být někdy velice nepříjemné až smrtelné. Výrobce uvádí až 15 druhů pastí: z podlahy vyjíždějí kopí a ze stěn vylétají ohnivé koule.



la nemalý rozruch. V zápalu ohně se zde míhaly dokonale digitalizované postavičky neprátele (prý zaměstnanci firmy Apogee), realistická obloha a mraky a v jemné grafice provedené stěny a stropy.

Náš hrdina, nebo hrdinka (i ta je k dispozici), člen týmu HUNT musí zneškodnit



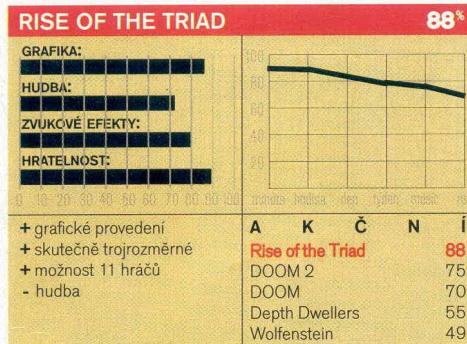
o kouzla. Ano, i magie se zde naskytne, i když jen pro potřeby boje. Oproti DOOMovi je zde malé omezení a myslím správné, u sebe (na sobě) můžete nést maximálně pět zbraní. Jakási simulátorová volba je zde zastoupena v podobě možnosti sledovat rakety nebo střely jak se od Vás pohybují k cíli a následně jez zasahují.

Grafika je oproti minulému výtvoru firmy Apogee, tedy Wolfensteinovi, ale i DOOMovi, vskutku pokročilá. Již zmíněné mraky pokrývají oblohu, a když po nich znenadání sjede dolů blesk, ozve s určitým odstupem zaburácení. Veškeré předměty jsou výborně rozkresleny, tudiž i v největší blízkosti nejsou „hranaté“. Klíče a životy se navíc otáčejí, což vytváří dojem tří rozměrů. Světlo také není konstantní a jestliže si ho rozstřelite, máte smůlu a pokračujete po tmě. Občas šlápnete na tajný spinač, který k vám vypustí jedovatý zelený plyn. Obrazovka se jako-



SoundBlaster kompatibilní kartu a máte-li po ruce při hře mikrofon, neváhejte. Přes vstup na kartě můžete přímo promlouvat ke svým spoluhráčům - protihráčům pomocí mikrofonu a tak komentovat jejich počiny či šance.

Hudba a je svým způsobem ucházející, i když to je asi jediné, v čem má DOOM malinko navrch. Jinak je každá událost doprovázená věrohodným zvukem, ať již zmíněného kaše či slovních nadávek. Každé nové nebezpečí má svůj specifický zvuk a tím Vás přiměje k pozornosti a tím i ostražitosti a strachu. I každá zbraň „zni“ trochu jinak při volném výstřelu, zásahu do živého, nebo jen na zkoušku do stěny.



Testováno na: PC 486 DX2/66, 8 MB RAM, GUSMAX.  
Požadavky: PC 386, DX/33, 4 MB RAM, 25 MB HD, SB.  
Doporučeno: PC 486 DX2/66, 8 MB RAM, GUSMAX (1MB).  
Existuje na: PC, PC CD-ROM. Výrobce, rok: Apogee, 1994.  
Zapůjčil: Jimaz Computer, tel: 02/37 94 98. Testoval: T.Joker

Ovládání je odvozené od DOOMa a ten zase od Wolfensteinina, ale je jen na vás, jak si ovládací klávesy přizpůsobíte. Kromě hlavních pohybových přibyly také počítače vzhůru, a to jednak pevné (hlava zůstává stále ve směru pohledu), nebo jen volné, vracející se zpět do původní polohy. Mezi chytré zlepšováky zařadili autoři klávesy na obrat o 180 stupňů, rychlé přepínání dvou nejvíce užívaných zbraní, či vypinatelný Autorun.

ROTT oproti DOOMovi požaduje vyšší hardware, stačí mu sice 386, ale u počítače 486 s 8 MB paměti je hra teprve svižná. I nepřátelé se pohybují rychle a Vy jen překvapeně hledejte



na postavičky, které na Vás za běhu dělají díry do hlavy. Jako ve hře DOOM, i zde můžete použít čity. Zatím jen na nesmrtel-



nost a všechny zbraně, ale určitě jich ještě přibude. Zvukovou kartu můžete mít téměř jakoukoli, ale pokud jste vlastníkem karty Gravis Ultrasound, doporučuji 1 MB vnitřní paměti, jinak vám ještě nucení poslouchat jen hudbu nebo jen zvukové efekty. Sama o sobě má hra velké nároky na paměť. 4 MB jsou opravdu minimální hranice fungování.

Jaký je tedy závěr? I když je DOOM počítaván za vůbec nejvíce hranou počítačovou hru, je ROTT rozhodně lepší než DOOM nebo DOOM II. Předčí ho ve všech rozhodujících kritériích: brutalita, prostorový dojem, grafika, zvukové efek-



ty, počet hráčů hrajících po síti. Možná, že se situace změní po příchodu Dark Forces. Kdo ví. Zatím DOOM našel svého pokořitele v ROTTovi, ale pro konzervativní fanoušky není nic lehčího, než zasednout a dál pařit DOOMa. Ale proč?



by zeleně přefiltruje a vlní a postava to komentuje silným kašlem - musíte najít masku a její průzorem sledovat okolní svět, dokud jedovatý plyn nevyprchá. Některé místnosti jsou zpola zasklené a je nutné nejprve bariéru zničit a následně nepřátele za ní ukryté. A nemyslete si, že na Vás vždy počkají před vchodem s žádostí o první výstřel. Jedni z chytrějších si prostě lehnou a v klidku na Vás počkají, aby až se přiblížíte, Vás mohli překvapit. Nejlépe ranou mezi oči a to z co největší blízkosti. Protivníci jsou opravdu chytrí a nenechají se jen tak vylíkat. Čekají za rohem, nebo se vozí na výtazích a zbaběle vás odstřelují. Své počinání také rádi komentují slovy, tudiž i nevíte co vás více potěší: Buď jejich přesná střelba nebo nadávky typu „Zhyň“ a „Smrt tobě“.

Je zde i systém mapy, která se postupně dokresluje a lze ji libovolně zmenšovat či zvětšovat. Z podrobného plánu můžete vycít naprostou vše.

Snad nejvíce ROTT nabízí, když se počítače propojí a hru si zahraje více lidí. Spojení je možné přes modem, sériovou linku či do sítě, v tzv. Comm-bat modu, pro které jsou vytvořeny zvláštní úrovně. V takovémto skupině můžete zkonfrontovat své umění až 11 lidí! Tedy velký skok oproti DOOMovi. Hráči si mezi sebou mohou posílat zprávy (to v DOOMu taky), ale návíc je zde úplné překvapení: Vlastněli



■ AMIGA, CD32, PC



# Mortal Kombat II

Po Street Fighter II nejlépe zpracovaná bojová hra.



**K**dyž světlo světa spatřila hra Mortal Kombat 2, současně se zrodily i dva zcela odlišné názory na její kvalitu. Podle jednoho je to nejlepší hra všech dob, ten druhý praví, že jde o naprostou blbost. První herní disk jsem tedy vkládal do počítače se smíšenými pocity.

První dvě a půl minuty jsem strávil prohlížením nápisu Acclaim Entertainment Inc. a dlouhou chvíli mi program krátil tím, že mě neučastně nutil vyměňovat diskety. Ale stejně jsem za chvíli usnul a z polospánku mě probrala až úvodní hudba. Přivolal jsem do mého pokoje bratra, každý jsme si vybrali jednoho ze dvacáti nabízených bojovníků a boj započal...

„Liu Kang a Johnny Cage se připravují k jednomu z nejsmrťcovějších zápasů, pozor, 3, 2, 1, TEĎ!“ A je to tady, bojovníci kolem sebe krouží a už se na sebe vrhají, vidíme jen klubko zmitajících se rukou a nohou, a už na nás z arény letí první dva decilitry krve. Zápas se dostává do plných obrátek, bojovníci si svorně lámou klouby a buší se do kostí (nebo i obrácené), oči jim lezou z důlků, myš padá na zem, následuje ji asi 20 disket, joystick se drží z posledních sil... Konečně už Liu Kang nemůže, obecenstvo nadšeně jásá „doraž ho“, a Johnny Cage se připravuje k poslednímu úderu z milosti, a... čut! No nic, přistě to bude efektnější. Johnny Cage si nasazuje své obvyklé brýle a vítězoslavně zdraví diváky.

Tak to by byl stručný nástin děje hry, dle mého názoru jedné z nejlepších bojových her



Testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM. Požadavky: Amiga, 1 MB RAM. Existuje na: Amiga, PC. Výrobce, rok: Acclaim Entertainment, 1994. Testoval: Joe.

tohoto a snad i příštího desetiletí. Vypadá to, že snad žádná bojovka z poslední doby nebudé příliš důstojnou konkurencí tomuhle dílku (až na samotný první díl Mortal Kombatu). Uvidíme. Rozhodně se nyní mrkneme na hru

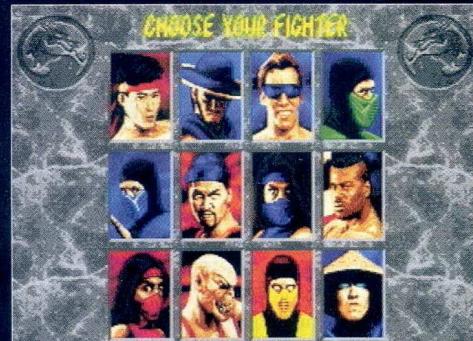
trošičku zblízka. Podotýkám, že stejně jako její předchůdce nebude asi ani tohle pěkná podívaná pro ty citlivé a mírumilovné z nás, tady jde totiž doslova o boj na život a na smrt. Hned na začátku zjistíte, že došlo k převratné změně: při základním výběru bojovníků po vás z monitoru zlověstně pokukuje ne sedm, ale již dvanáct rozličných „hrdlořezů“, (o tom už padla zmínka na začátku) - z toho deset mužů a dvě ženy (no, aspoň něco i když taky to nejsou žádné romanticky založené dívky). Namišto Kana a Sonyi z minulého dílu sem přibyli: Shang Tsung - dokáže napří vztí na sebe podobu svého soupeře, Reptile - až nebezpečně podobný dvěma jiným zabijákům, Scorpionovi a Sub-zerovi (kteří si jsou také nebezpečně podobní), Jax - takový normální chlapík, dokáže zabijet kríkem, Kung Lao - typická postava z čínského historického kung-fu filmu, Baraka - snad příšerka z mocálu s nebezpečnými dlouhými noži, no a dvě milé dámy: Kitana - s vějířem jako vrážedným nastrojem a Milena, pardon - Mileena. Samozřejmě všichni s mořem speciálních útočných pohybů a fint.

Bohužel nevím nic o tom, kde a za jakých okolností se ten který z bojovníků narodil, ani jaký používají vlasový a tělový šampón, ale to pro samotnou hru stejně není podstatné. Smyslem celého zápasení je opět probojovat se přes všechny protivníky do těch nejvyšších sfér bojovnických pocit a slávy. To už záleží na vás a především na vašem joysticku. Musím říci, že ačkoli se nepokládám za tak velkého amatéra v hrani her žánru akčního, moje sebevědomí značně utrpělo. Když jsem se totiž vydal vybojovat první zápas s prvním, počítáčem ovládaným soupeřem (a to raději na úrovni „very easy“, - velmi lehké), odešel jsem z bojiště nejméně 3x poražen (jednou jsem dokonce odplaval v kyselině). I když jsem se snažil seč to šlo, nepodařilo se mi postoupit dále než k druhému protivníkovi, zkrátka - i na tu nejmenší obtížnost je hra pro průměrného mlátiče téměř nehratelná. Za to větší šestě považuji možnost hry dvou hráčů - člověk má možnost všechny údery si rádně nacvičit a kromě toho je zápas dvou hráčů daleko působivější a zábavnější.

Technické zpracování hry je znovu na velmi vysoké (možná dokonce i vyšší) úrovni, grafice se nedá prakticky nic vytknout.



i když je pravda, že většina pozadí (za bojovníky) by mohla být zpracována o trochu lépe. Samotní bojovníci jsou zato perfektně digita-



lizovaní a výborně animovaní - jsou pravou ozdobou celé hry. Měl bych však jednu malinkou výtku na adresu pohybů: Jak už bylo určitě nejednou řečeno, takový Streetfighter II měl sice ve svém repertoáru o něco méně odhadlaných rváčů, zato téměř všichni byli zajímaví svým osobitým způsobem boje a lišili se od sebe co do velikosti i mohutnosti. V Mortal Kombatu II jsou však všechny postavy nejen stejně štíhlé a vyvážené, ale i téměř stejně vysoké a základní chvaty, tedy různé kopaňce, údery pěstí a rány pod pás považované všichni úplně stejným způsobem. Něškodilo by tedy možná trošičku různorodosti a nápaditosti, autori totiž roztrídili veškeré odlišnosti mezi postavami jenom do speciálních pohybů a to mne trochu zklamalo. Ale zase ne tolik, skvělá animace všech pohybů a přitažlivost a dravost boje vás totiž určitě přivedou na jiné myšlenky. Téměř stejně působivé jsou také zvuky, například stěnání a různé skřeky bojovníků vás jistě kdykoli vytrhnu z letargie. S hudbou je to o něco horší, jejen jakýmsi nesmělým podbarvením soubojů ve stylu japonských národních odrhovaček, ale u hry tohoto typu by stejně nikdo neočekával žádné veleumělecké dílo, ne?

Co tak říci na závěr? Třeba to, že fandové bojového žánru musí Mortal Kombat II milovat. Je to velice pevná a přitažlivá hra, u které nuda nebude mít šanci na přežití. Pravda, je sice plná agresivity a násilí, ale toho je v dnešním světě dost a na monitoru není přece jen tak nebezpečné jako ve skutečnosti, navíc slouží k jistému odreagování. Nezbývá nám než politovat ty, kteří tyto dva světy nedokázou rozlišit.

JOE ■

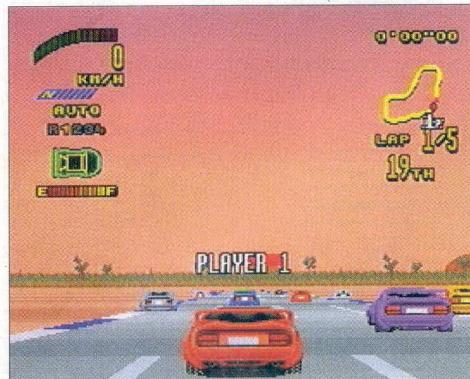




■ AMIGA, CD32

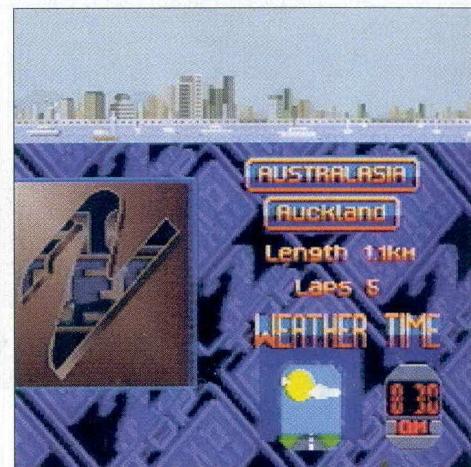
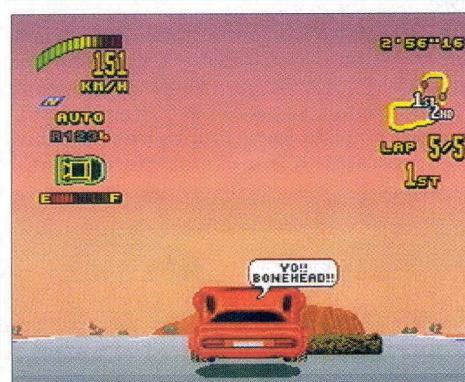
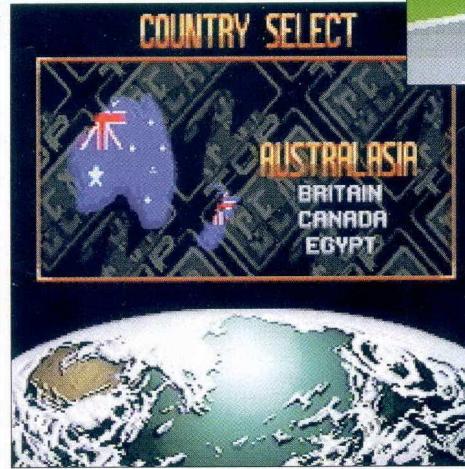
# Top Gear II

Firma Gremlin, pod jejíž záštitou vznikla trojice vynikajících Lotusů Espritů, se nás znovu snaží přesvědčit, že na autíčka jsou jejich programátoři machři. Byli... ne, jsou... mohli by být. Možná.



**H**ra Top Gear 2 je dalším pokusem o zpracování závodů sportovních vozů ve stylu Lotusů. Autoři se striktně drželi reklamního hesla „nejrychlejší závodní hra na světě“. Auta jsou nakreslená velmi dobře, silnice ubíhají celkem plynule, ale všechno je to na úkor detailů. Kolem tratí je rozestavěno jen pár sloupů s označením zatáček, občas se tu mihne nějaký ten strom, tunel, ale to je bohužel vše. Při dešti či sněžení je navíc animace pěkně trhaná, a to i na A1200. Vzpomeňme, jakou skvělou animaci měl první Lotus i při hře dvou hráčů!

Hluky motoru jsou hrozné. Máte-li motory nižší výkonnostní kategorie, vydávají zvuk podobný výkonnému vysavači. Silnější motory už mají zvuk lepší (tipnul bych tak na traktor), ale pořád ještě to není ono. A zapněte-li klávesou „mezerník“ přídavné spalování (tzv. nitro), budete si připadat jako na rušném letišti, kde neustále vzlétávají a přistávají Jumbo Jet. Nitro totiž využívá speciálních leteckých trysek. Také kvílení pneumatik v zatačkách je spíš podobné starému rozvinklanému trabantovi. Je tu sice možnost zapnout místo efektů muziku, ale při jízdě

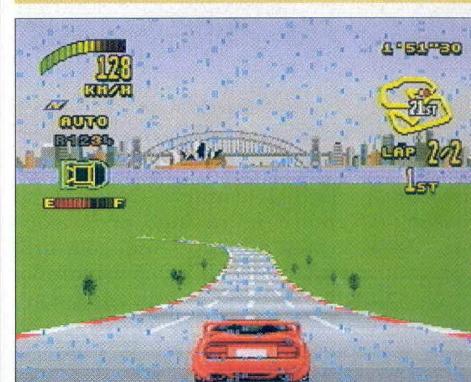


Testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM. Požadavky: min. Amiga. Existuje na: Amiga, CD-32. Výrobce, rok: Gremlin Interactive, 1994. Zapojíčí: Gremlin Interactive. Testoval: Joe.



řitelný devatenáctimístný kód, který musíte písmenko po písmenu vytlukávat joystickem z kódové tabulky na obrazovce (podobně jako u Chaos Engine). Hrůza!

Rozhodně nesedejte k této hře sami, jinak pojde nudou! Je lepší jezdit ve dvojici a soupeřit s kamarádem o cenné body. Umístěte-li se do šestého místa, získáte podle počtu bodů příslušný peněžní obnos, za nějž si můžete nechat auto vylepšit novým motorem, lepším nitrem (mimořád, to je při hře téměř nezbytné!), které vám umožní jet rychlosti až 320 km/hod., můžete koupit i lepší



pneumatiky a nárazníky a dokonce vám v servisu auto zdarma přelakují podle vašeho přání. To je však jen minimální zpestření, celkové hratelnosti to už moc nepomůže...

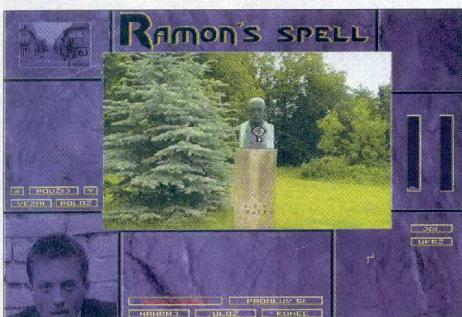
Kdyby se psal rok 1990 a Gremlini vydali místo Lotuse Top Gear 2, možná by to byl hit. Možná... Lotus už měl v té době to, co ta hra zatraceně postrádá: vynikající atmosféru.



# Ramonovo kouzlo

Zlý čaroděj v Novém Městě nad Metují

**V**prodejnách počítačových her je spousta her. Některé jsou dobré, jiné střední a ještě jiné horší. Pak existují také hry zahraniční a hry české. Druhá kategorie je oproti první v zcela mizivém zastoupení, proto při každém novém výtvoru se zraky nenabažených hráčů obraci zpět, aby zjistily, co nového zlaté české ruce stvořily.



Po adventurách typu Oslí ostrov nebo 77 se objevilo něco zvláštního. Česká hra, přesněji adventure, která snad první používá digitalizované obrázky. Ano, celá hra i postavy v ní vystupující (i Vy) je vytvořena pomocí kamery. To bude možná známenat přelom v tvorbě her, protože taková hra je méně náročnější na grafiku. A kameru dnes vlastní spousta lidí...

Příběh začíná v Novém Městě nad Metují, kde se usadil zlý čaroděj Ramon, a který pro něj známená velké zlo. Ramon zaklel hodné skřítky a uvěznil několik duchů, které musíte všechny vysvobodit a Ramona zneškodnit. K tomu Vám bude dopomáhat množství rozličných předmětů, které jsou podoby jak všední tak magické. Předměty budou nalézáte, měníte s lidmi na ulici nebo v obchodech, či později na zámku. S lidmi si můžete povídат, respektive pokládat jim

otázky o věcech Vám neznámých nebo zatajených. Někteří je na oplátku vyžadují od Vás a téměř pokaždé znamená správná odpověď volný průchod, předmět, nebo pouhou možnost ponechat si vlastní život. Prožijete různá dobrodružství a někdy se i maličko usmějete - prostě oddychovka.

Obrazovka je rozdělena na okna, přičemž v největším se střídají digitalizované obrázky. Po stranách je kapsa, okno s předměty, které vyskytují v té které „místnosti“ a Váš obličej, který se mění podle situace a reaguje na správné a špatné odpovědi. Vpravo je automapa, která navíc obsahuje velmi výhodnou funkci - Jdi. Prostě kliknete na uzel (představující jednu obrazovku) a náhle se objevíte na zvoleném místě. Ulehčuje to velmi práci a v závěru hry jsem blahořečil autorovi tohoto zlepšováku. A aby toho nebylo málo, můžete si vybrat jeden uzel a pomocí Ukaž si prohlížet obrázek místa, kde právě nejste. Dva sloupce Vás informují o procentech hry a území, které jste do-



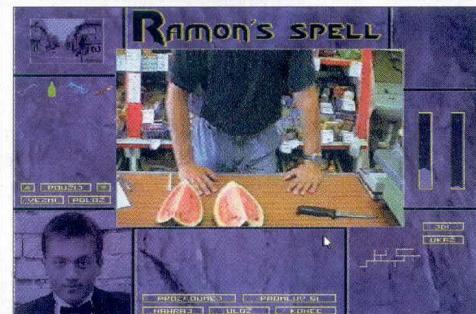
Testováno na: PC 486 DX2/66, 4 MB RAM, GUSMAX.

Požadavky: PC 286, 1MB RAM, SB. Existuje na: PC.

Výrobce, rok: Vochozka Trading, 1994. Zapůjčil:

Vochozka Trading. Testoval: Tjoker

posud objevili. Hra je víceméně jednoduchá a proto je ji schopno dohrát i malé dítě. Ano, především pro děti je toto dobrodružství. Úkoly, které na Vás autoři připravili, následují logicky za sebou, proto hráč předvírá dopředu, co použít v následující nebo minulé situaci. V nejhorším případě způsob použij všechno na všechno zatím nezklamal.



Celou hrou se těší pochmurná hudba, která sice není ve srovnání s jinými dokonalá, ale přihládne-li k možnostem SoundBlasteru, autoři se opravdu snažili.

Hra Ramonovo kouzlo není trhák a nestane se nejhranější hrou, ale v porovnání s ostatními českými hrami ji můžeme považovat za zdařilou. Je zcela hardwarově nezávislá a využívá karty Soundblaster. Obrazky jsou digitalizované, v modu SVGA a ovládání myší (nastavitelné) je příjemné. Co více si přát?

**Tjoker**



## NÁZOR JKL:

S recenzentem musím souhlasit. Jen bych se nebál být trochu tvrdším. Na hře lze najít ještě spousty nedostatků a chybíček. Například v ovládání mi vadí to, že když chcete sebrat předmět (objevují se vám v pravém horním rohu), musíte nejprve kliknout myší na políčko „vezmí“ na druhé straně obrazovky. Celkově můžeme tuto hru zařadit mezi lepší ČESKÝ průměr.

## ATLANTIDA

Slezská 48, 120 00 PRAHA 2  
Tel.: 25 10 93 Po - Pá 13-18 hod.

### Sestavy PC:

CPU 486 DX/40 ISA, IDE kontroler, 4 MB RAM, 210 MB HD, 3,5" FD, SVGA 512 kB, monitor 14" color LR, klávesnice US/CZ, minitower 34.232,-

CPU 486 DX2/66 VLB, IDE VLB kontroler, 4 MB RAM, 420 MB HD, 3,5" FD, SVGA VLB 1 MB, monitor 14" color LR, klávesnice US/CZ, minitower 37.454,-

CPU 486 DX4/100 PCI-VLB, IDE VLB kontroler, 8 MB RAM, 730 MB HD, 3,5" FD, SVGA VLB 1 MB, monitor 14" color LR, klávesnice US/CZ, tower 59.414,-

Veškeré ceny jsou uvedeny s DPH.

### Amiga CD32

6.588,-

Paravision SX1  
9.516,- Kč

Výběr z našeho sortimentu

Blizzard 1220-4 9.760,- Telmex 1220-0 4.636,-  
Blizzard 1230/40 7.930,- VidiAmiga 12 S&V 5.490,-  
Blizzard 1230/50 9.832,- Philips 8833-II 9.760,-



v jednom z okolních lesů. Potom se zbavil všech nec se zmocnil novoměstského zámku. Sám jsi proti Ramonovi bezmocný, ale kdyby se ti podařilo osvobodit zakleté skřítky...

#### Vymoženosti hry:

- Hra je kompletne v češtině
- Pohodlné a snadné ovládání myší
- Hudba a zvuky přes Sound Blaster
- Jemná 256-ti barevná digitalizovaná grafika
- Baleno ve velké barevné krabici



#### Systémové požadavky:

Minimálně PC 286 s 1 MB RAM, myš, 3,5", mechanika, 10 MB volného místa na harddisku, VGA karta. Doporučeno pro hráče od 11-ti do 99-ti let.

Jak můžete hru získat? Jednoduše nám zavolejte nebo napište objednávku a my pošleme hru poštou na dobírku až k vám domů. K uvedené ceně se již nic nepřipočítává. Hry posíláme obratem, takže do 3-5 dní máte Ramonovo kouzlo doma.

A to vše za **SUPER CENU 385,- Kč**  
včetně poštovného!!!!

**VOCHOZKA TRADING**, Dukelská 373,  
572 01 Polička, tel.: 05/535 113, 0463 / 22 373.

**Slovensko:** objednávky na RIKI, BOX 117,  
814 99 Bratislava 1, tel.: 07/496 346

Cena ve Sk se stanovuje dle platného kurzu.



# RISE OF THE TRIAD

Rise of the Triad, disk version ..... 980 Kč  
Triad PowerPack ..... 400 Kč  
Rise of the Triad + PowerPack ..... 1325 Kč  
Super Triad CD (vyjde 3-4/95) ..... 1200 Kč  
Site License CD (vyjde 3-4/95) ..... 3000 Kč

Můžete zakoupit či objednat na dobírku  
na adresu



Heřmanova 37  
170 00 Praha 7  
tel. 37 94 98



### 7 dní a 7 nocí



PC verze (minimální konfigurace PC 386, 2 MB RAM, VGA, doporučený Sound Blaster, nebo D/A převodník) 320,- Kč

### Tajemství Oslího ostrova

PC verze (minimální konfigurace PC 286, 640 KB RAM, VGA) 275,- Kč

Jak provést objednávku? Stačí nám zavolat nebo napsat a my pošleme hru 7 dní a 7 nocí, nebo Tajemství Oslího ostrova poštou na dobírku až k Vám domů. (ceny jsou včetně poštovného a balného)

**Cechy:** VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373,  
572 01 Polička, tel.: 05/535 113, 0463/22 373.



**Slovensko:**

RIKI, BOX 117, 814 99 Bratislava 1,  
tel.: 07/496 346.



### ZVUKOVÉ A RADIOVÉ KARTY

|                                     |      |
|-------------------------------------|------|
| PC symphony (zesilovače, 2ks repro) | 1230 |
| Sound Blaster 2.0 Value edition     | 2110 |
| Sound Blaster 16 Value edition      | 4520 |
| Mozart BTC 1820 16-bit stereo       | 3630 |
| Radio Track FM Stereo               | 1560 |

### CD-ROM MECHANIKY

|                        |      |
|------------------------|------|
| Panasonic double speed | 4970 |
| Mitsumi triple speed   | 5980 |

### TITULY NA CD-ROM

|                                       |      |
|---------------------------------------|------|
| Dune                                  | 1140 |
| Indiana Jones - Fate of Atlantis      | 1050 |
| Space Quest IV                        | 930  |
| The Secret of Monkey Island           | 850  |
| Doom                                  | 2250 |
| Under-Killing Moon                    | 2240 |
| Dr. Games (mnoho her, shareware)      | 490  |
| A Hard Day's Night (Beatles)          | 1980 |
| Windows expert (software pro Windows) | 490  |
| Playing with Language (Eng/Fra/Deu)   | 2110 |

Uvedené ceny jsou včetně DPH!

Objednávky poslejte na adresu:

**PROXIMA,**  
P. O. Box 24, 400 21 Ústí nad Labem  
(prodejna - 2. patro OD Labe, Ústí n. L.)



Vybrané zboží Vám zašleme na dobírku.  
047-5200182, 5220916 fax 5209039

### RAMONOV KOUZLO

Další česká PC hra od  
VOCHOZKA TRADING je tady!!!

Bylo tomu brzy zjara, když zlá čaroděj Ramon vtrhl do poklidného Nového Města. Nejprve se usadil hodných lesních skřítků. A nako-

by se ti podařilo osvobodit zakleté skřítky...



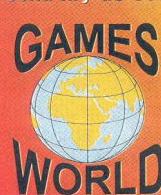
No, nejsem sice tak nadšen, ale určitě je výhodné koupit si hru se slevou u firmy Games World

### KUPÓN NA SLEVU

**GAMES WORLD, s.r.o.**

Vodičkova 4/1 - PÁSÁŽ SVĚTOZOR  
110 00 PRAHA 1  
TEL.: 02/61 06 29 94

cena hry nad 1000 Kč ..... sleva 100 Kč  
cena hry od 500 do 1000 Kč ..... sleva 50 Kč  
cena hry do 500 Kč ..... sleva 25 Kč



Tento kupón vystříhněte a odevzdějte v prodejně při nákupu nebo zašlete firmě Games World současně s objednávkou na zaslání zboží na dobírku. Slevy se nesčítají - na 1 hru 1 kupón!

Pro předplatitele je sleva dvojnásobná,  
čtěte na straně 4

# Retribution

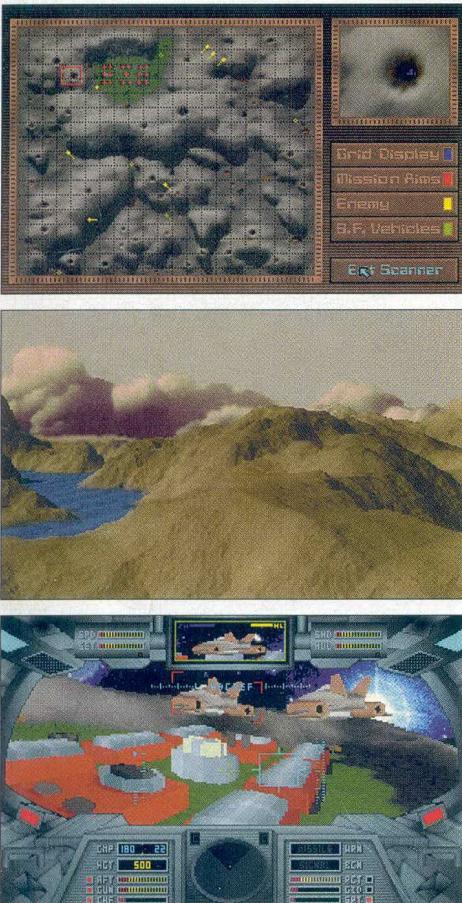
2. část

## 6. ENCOUNTER ON ETHEROS

### 1. MISE

Létejte nad krajinou a ničte vše, co se hýbe. Snažte se vyhýbat kontaktu s nepřátelskými raketovými silami, protože stejně nemáte žádné střely na jejich zničení. Klíčem k této misi není vše uspěchat. Čistěte krajinu od tanků v klidu a metodicky. Vždy si můžete počkat na dobití štítu než zaútočíte na další cíl.

### 2. MISE



Využijte svých raket na likvidaci nepřátelských pozemních instalací. Dávejte si pozor na tři sily, která obklopují Atmo-procesor, ježto jsou vybaveny řízenými střelami země-vzduch.

### 3. MISE

Čas ke zničení Atmo-procesoru právě nastal. Dávejte pozor na nepřátelské raketové tanky a připravte se na Krellanské stíhací bombardéry. Moudře využijte svých raket k likvidaci Krellanských vzdušných sil. Poté zničte raketové tanky laserem a nakonec si pomocí raket poradte se samotným Atmo-procesorem.

### 4. MISE

Čím dříve zničíte pozemní cíle, tím lépe, ježto

meteoritická sprcha bude s přibývajícím časem houstnout. Spiše se meteorům vyhýbejte než je ničit palubními zbraněmi. Mohou být zničeni, ale spotřebujete na to mnoho energie a budou se objevovat stále další.

## 7. THE INFERNO COLONIES

### 1. MISE



Koncentrujte svůj útok především na nepřátelské raketové tanky. Koloniální stavby raději oblétejte, vyhněte se tím i kontaktu se vzdušnými minami. Létejte nízko a likvidujte raketové tanky, které kolonii obklopují. Jakmile je tato práce hotova, můžete věnovat svou pozornost minám.

### 2. MISE

Tato mise je jedním velkým „dogfightem“. Ne-



nechte se rušit a využijte všech svých zkušeností v likvidaci Krellanů.

### 3. MISE

Máte povolení útočit na Krellanské koloniální stavby a tak jej využijte bezezbytku! V koloniální stavbě směrem na sever jsou dva raketové tanky na jejím vrcholu. Měli byste je zničit první, ježto jsou patrně největším nebezpečím v oblasti. Tohoto můžete dosáhnout i destrukcí stavby, na níž stojí. Podobně, mnoho tanků na koloniálních budovách

je těžko zničitelná konvenčními metodami. Využijte střel vzduch-země k ničení mostů a silnic. Pokochejte se pohledem na tanky v lávě mizici. Svých raket a střel využívejte moudře, v této misi jsou vzácnosti. Držte se, co nejdále od nepřátel, aby byli v dostřelu vašich zbraní a vy nebyli v dostřelu jejich. Výšetřete si něco málo času na obnovení vašich štítů.

### 4. MISE

Neútočte na základnu dokud si nebudete jistí, že všechny nepřátelské stíhače jste poslali na dlouhou dovolenou do pekla. Když už bude obloha vycistěna, měli byste se raději věnovat chvíli ničení vzdušných min a posléze útoku na samotnou základnu.

## 8. THE KRELLAN SHIELD

### 1. MISE

Ke zjištění polohy nepřátelských tanků využijte mapy, ježto nepřátelé útočí směrem na výzkumné centrum. K dispozici jsou vám řízené a „smart“ raketky. Dokud na ně nezaútočíte, budou vás ignorovat. Ujistěte se, že nezničí ani část výzkumného centra.

### 2. MISE

Tato akce je podobná první misi, ale Krellané jsou nyní rozhodnější a nasadili mnohem těžší tanky. Budete muset letět nízko a blízko nich a útočit na ně raketami. Zaútočí na obě budovy výzkumného centra, ale vaši povinností je bránit pouze jednu budovu ve středu mapy. Pokud chcete zachránit obě budovy, budete muset jednat rychle a elegantně.

### 3. MISE

Čtvero bomb je rozmístěno po celé krajině a Krellanské tanky jsou doslova všude. K dispozici je vám velké množství raket, ale nemáte čas věnovat se jiným cílům než bom-

bám, které musíte zničit v časovém limitu. S přibývajícím časem se země bude otrásat stále brutálněji až do úplného zničení výzkumného centra. Bomby jsou umístěny v kaňonech severně a jižně od výzkumného centra.

### 4. MISE

Krellanské tanky střílí naváděné střely, což je činí extrémně nebezpečnými. Můžete využívat „chaff“, ale není to tak efektivní, ježto po odpálení „chaffu“ není v kaňonu prostě

dsto místa na úhybný manévr. Budete muset letět co nejvíce k zemi, abyste snížili počet raket na vás vypálených. Na vrcholu tohoto pekla jsou podivně stroje, „truncators“, kteří svalují skalní útvary a hrozí tím výzkumnému centru. „Truncatoři“ mohou ničit pouze terén, takže vás přímo nijak neohrožují. Jediné, co vás opravdu ohrožuje, je čas. Opět jako minule, „truncatoři“ jsou umístěni v kánonech na jihu a severu od výzkumného centra.

## 9. THE EDEN FIELDS

### 1. MISE

Zpočátku se koncentruje především na raketová sila. Ve vzdachu je několik lehkých Krellanských stíhaček, ale ty opravdu nehrozí. Ke konci zlikvidujte radarovou základnu, abyste splnili misi.

### 2. MISE

Mise zpočátku vypadá jako procházka růžovou zahradou Edenu, ale není tomu tak. Dříve než se dostanete na účinný dostrel k základně, objeví se starý známý - Krellanský „battle-pod“. Objeví se odníkud a je doprovázen letkou lehkých stíhaček. Jakmile si ho všimnete, měli byste letět přímo proti němu připravujíc se na odpal raket. Hned jak se dostanete na dostrel, začněte s palbou. Pokud se vám tento nálet povede, měli byste „battle-pod“ zničit jednoduše.

### 3. MISE

Nemůžete nechat dopustit, aby jen jedno jediné Pole Edenu byla zničena. Největší hrozbu

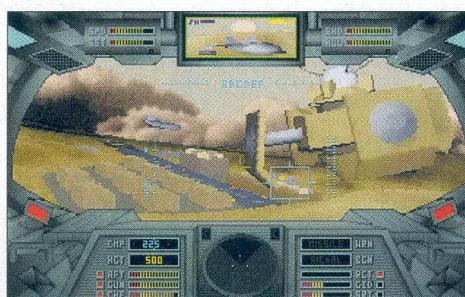
## 10. DEEP MINE

### 1. MISE

Zde na vás nečeká žádné překvapení. Zničte nepřátelské cíle a vraťte se zpět na Coursu.

### 2. MISE

Předpokládá se, že místo je bezbranné. Ale není. Jsou zde rozmístěni Krellanští androidi vybaveni dvojitým laserem. Ačkoli zpočátku



nejsou příliš nebezpeční, dříve než si to uvědomíte, vás obklíčí a rozstřílí na kusy. Jsou extrémně přesní a to na jakoukoli vzdálenost, takže se neustále pohybujte. Jakmile nejakeho spatříte, okamžitě ho zničte. Když to bude nutné, využijte svých protipozemních střel. Dávejte pozor, abyste náhodou nezasáhl nějaké vzorky rudy, protože jinak misi nedokončíte.

### 3. MISE

Zase jedna z obyčejných misí, která vyžaduje spíše jistou ruku a dobré oko než taktické

### 1. MISE

V této misi je nepřítel obzvláště nepříjemný. Ke všemu ještě nesmíte zničit žádnou Mandamiiskou pozemní instalaci. Vaším úkolem je likvidace Krellanských pozemních cílů. Letěte nízko při zemi; sníž se tím efektivita nepřátelských protivzdušných raket.

### 2. MISE

Zničte čtyři věže vedle letištní plochy, abyste umožnili Mandamiiským důstojníkům uprchnout. Nezapomeňte zničit Krellanské stíhačky na zemi stejně jako ve vzdachu.



### 3. MISE

Mnoho nepřátelských tanků je umístěno v obytné čtvrti Reaperu. Bohužel nemáte povolení ke zničení jakékoli stavby, což by vám jinak usnadnilo práci. Ponechte tedy tanky na závěr. První zničte Krellanské stíhačky a pozemní cíle označené na mapě. Během likvidace těchto cílů si dávejte pozor, abyste se nepřiblížili k tankům. Konečně na závěr zkonzentrujte své úsilí ke zničení tanků. Letěte nízko a ničte nejdříve tanky ve vnějším perimetru, poté zaútočte směrem k centru.

### 4. MISE

Dříve než se budete soustředit na váš hlavní cíl, budete muset zmasakrovat nějaké ty krellanské stíhače. Připravte se na velmi dlouhý boj. Získavěte kontrolu nad vzdutým prostorom vrhněte se na čerpadla chladicího systému raketové základny; na ty, jež obklopují základnu ve všech čtyř stran. Zdroj červeného světla na vrcholu základny pohasne, jestliže zničíte všechna čerpadla, což znamená, že základna již není operativní. Teď ji můžete lehce a s klidem v srdci zlikvidovat a tím zároveň zničit hrozbu, jež představovala pro celou Zemi. Dobrá práce!



tvoří miny. Měli byste letět paralelně k Edenským Polím ze severu na jih nebo vice versa a trochu před nimi. Zlikvidujte každou minu, hned jak se s ní setkáte. Nějaci Krellanští blázni ve stíhačkách se vám budou snažit ztrpit život. Zničte je co nejrychleji a vraťte se k původnímu cíli.

### 4. MISE

Úkolem této mise je zajistit, aby Krellanské stíhačky nezničily tři Pole Edenu. Jen jediný stroj potřebuje přežít útok Krellanských stíhaček, abyste misi dokončili úspěšně. Nepřátelské stíhačky budou útočit na stroje, takže by nemusel být velký problém přilepit se na ně ze zadu a snadno je sestřelit. Hlavně se nezdržujte dlouhým přemýšlením, protože více stíhaček dorazí časem.

schopnosti analytika. Braňte se útokům nepřátelských stíhaček, zničte pozemní instalace a zmizte.

### 4. MISE

Krajinou jedou tři zásobovací vozidla směrem od min k elektrárně. Jeden je na severu, jeden na západě a jeden na východě. Vaším úkolem je shodit na každou transportní vozidlo časovanou bombu. Jakmile vozidlo dojede do rozestavěné elektrárny umístěné ve středu mapy exploduje a poškodí vstup a samotnou stavbu. Pokud všechny tři vozidla explodují v elektrárně, tak ji zničí a vy splníte svou misi.

## 11. THE LAST WARRIOR

# Dragonstone

## Area 1 - Woodlands

- 1 - Zničte rostlinu a seberte bylinu.
- 2 - Promluvte s babičkou a dejte ji nalezenou bylinu. Dostanete svitek a polévku.
- 3 - Použijte svitek.
- 4 - Dejte s dědou řec. Prispějte mu penězi, které jste vymlátili z orků.
- 5 - Použijte svitek a jděte pro kus sloupu (6).
- 7 - Získaný kus sloupu zde použijte a pak opět zkuste svitek. Dojděte pro dřevo a vratěte se zpět.
- 8 - Pomoci dřeva vyspravte lávku.
- 9 - Zničte prerostlou pavoučici a pomocí svitu se teleportujte do další úrovně.

## Area 2 - Byghanden Village

- 1 - Navštívte nemocného dřevorubce Larse a uzdravte ho polívčíčkou.

2 - Zajděte do hospody. Promluvte s Haddou (stojí u baru).

- 3 - Zabijte barbara a naposledy pokačeje s umírajícím Haddou, pak ho prohledejte.
- 4 - V místních potravinách si kupte rozbitý kbelík, popřípadě si doplňte energii zakoupeným jídlem.

5 - Promluvte si s uzdravivším se Larsem, uvolní vám cestu. U kováře si nechte vyspravit kbelík. U mudrce Olafa se zas dozvěte začátek tajuplného příběhu.

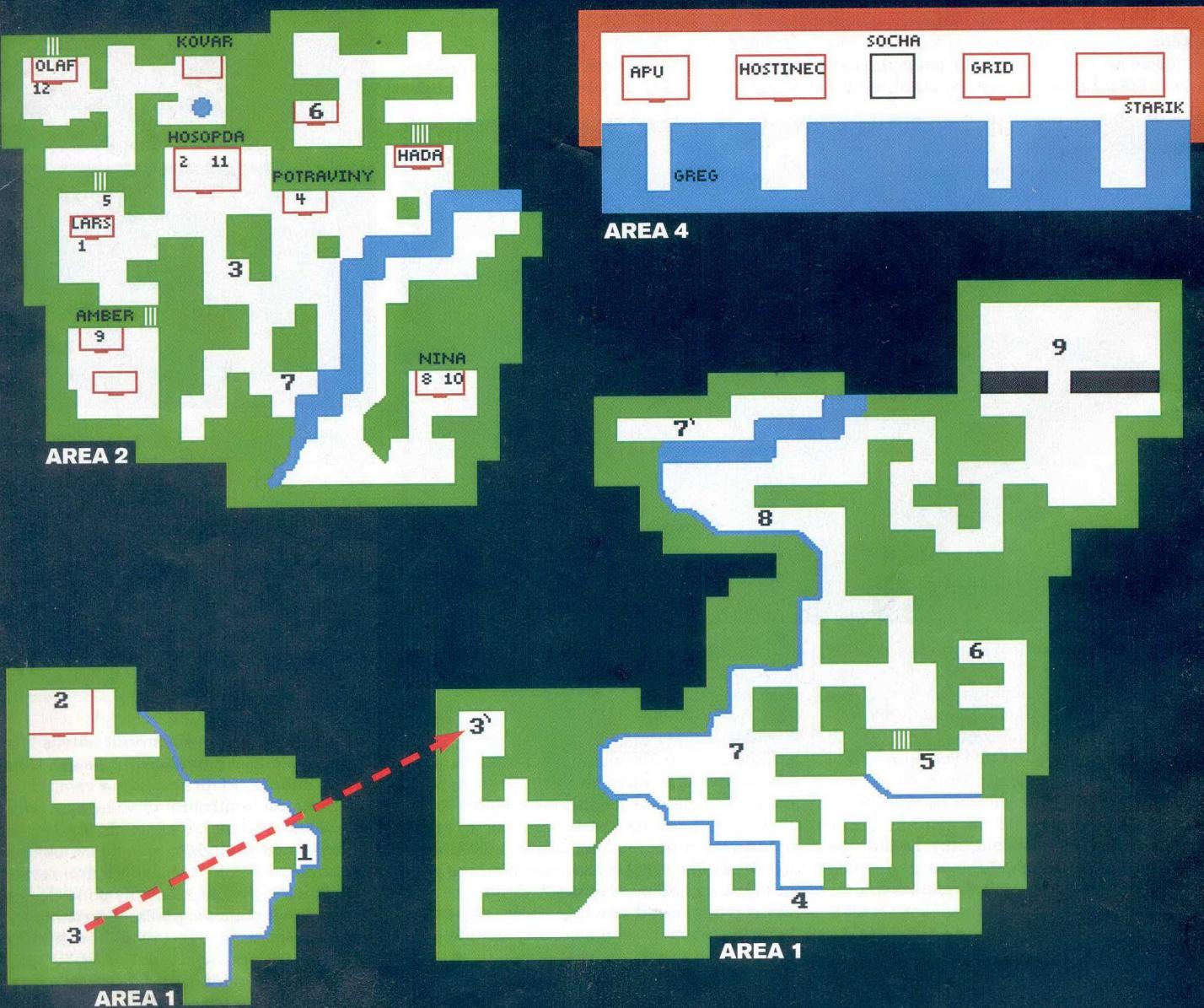
- 6 - Naplňte kbelík vodou a u Haddy v domě pak uhaste oheň v krbu. Vzniklou cestou se dostanete k jeho příteli. Pustí vás dovnitř až po ověření loyálnosti (ukažte mu Haddův otvírák). Po rozhovoru vám očaruje svitek.
- 7 - Použijte svitek a jděte k bylinkářce Nině (8). Ta by vám ráda poskytla nejrůznější leky, ale někdo ji ukradl knihu receptů.

9 - Pomoci by vám mohla Amber. Nejprve ale musíte doručit její list Olafovi. Učiňte tak a po návratu ji odevzdejte odpověď, dostanete knihu receptů.

- 10 - Hurá za Ninou. Vraťte ji knihu a pak ji trochu udělejte kšeft. Hlavně kupte jed, hodit se ale bude i psy potion.
- 11 - Jděte do sklepa hospody a do destilátoru nalijte jed. Barbaru se otráví a hostinský vám za to ještě poděkuje.
- 12 - Olaf vám udělí pár rad a tajným východem vás pustí do další úrovně.

## Area 3 - Mountain Impossible

Nyní to bude bez mapy. Často se střídají patra, vnitřky jeskyní s jejich okolím apod. Byl by v tom chaos (neříkám, že takhle nebude).



1 - Cestou do jeskyně odsuňte kámen. Uvnitř udělejte to samé a stoupněte na louži. Použijte svitek, ven.

2 - Doleva, odsunout kámen a dovnitř. Střelite do pravého sloupu, objeví se cesta a Golem. Zabit a stoupnout na prázdnou louži. Naplnit vodou z kbelíku (jestli v něm ovšem nějaká voda je, hi, hi, hi) a pak použít svitek. Seberte část krystalu a pak se vratte. Krystal položte na pilíř. Po schodech nahoru, vlevo seberte opět část krystalu, ven.

3 - Doprava, cestou sebrat druhý kus krystalu a oba dva pak položit na pilíře. Po schodech nahoru, pak doleva k malému Stonhengy, kde použijte svitek.

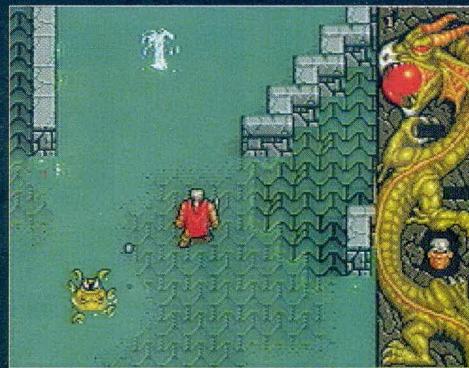
4 - Jděte úplně doleva a vlezte do jeskyně. Pomoci lana se dostanete nahoru. Dejte se doprava a vejděte do další jeskyně. Uvnitř se vydějte po hlasu. Použijte lana a nebožáka

vytáhněte, daruje část krystalu (pro změnu). Jeho druhá část se také nachází v jeskyni, takže ji najdete a oba kusy pak zas použijte na pilíře. Po schodech nahoru a pak ven.

5 - Diru začarujte, cestou seberte dvě části hádejte čeho a vlezte do jeskyně. Ohraným způsobem vytvořte schody. Prázdnou louži naplněte vodou, použijte svitek, seberte zase kus krystalu a zpátky. Doleva a ven.

6 - Venku najdete ZASE kus krystalu, ZASE obě části použijte na pilíře a po schodech ZASE vyjdete nahoru. Vejděte do první jeskyně, pokačeje s Batmanem (fakt, nekecám), ven, doleva a do jeskyně. Tam všechno pobít a ven.

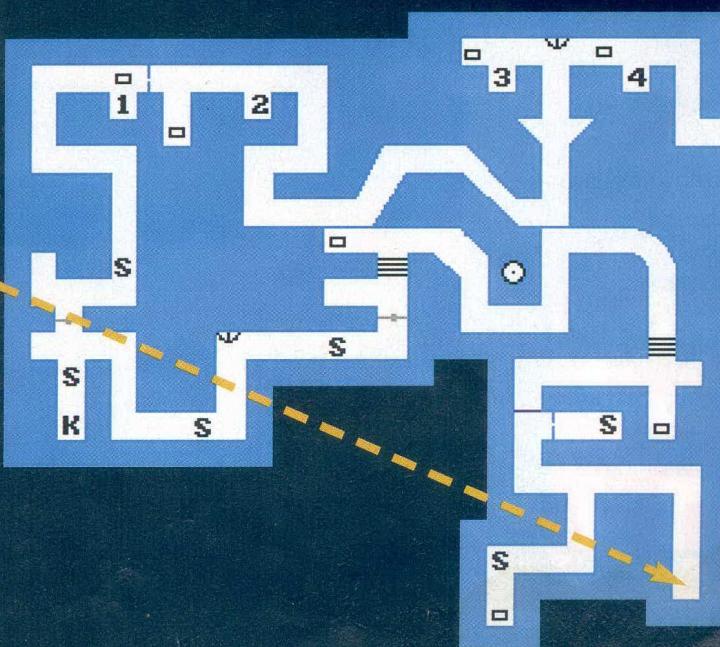
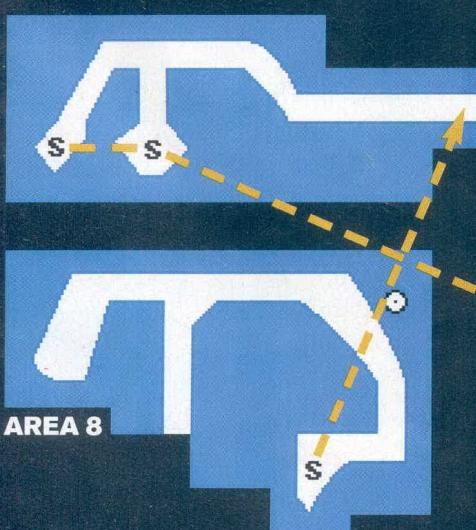
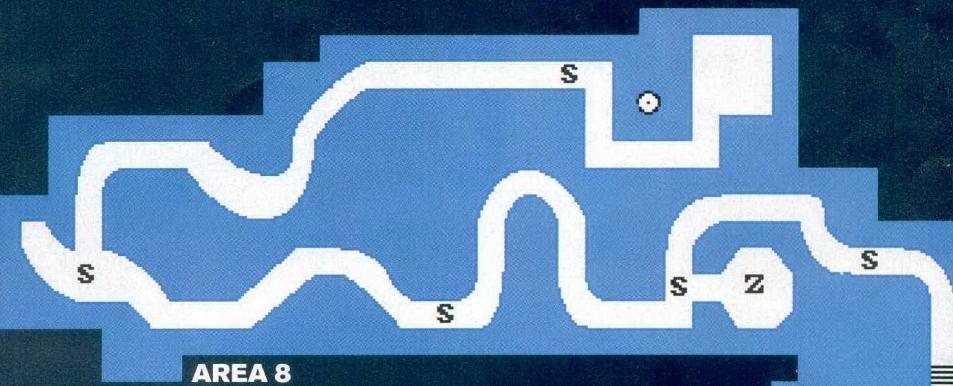
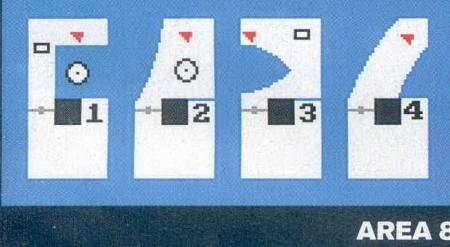
7 - Jděte k dalšímu Stonhengy, teleportněte se, seberte kus krystalu (uá, uá), doleva a do jeskyně. Projděte jeskyní, venku vyjděte po schodech a spadněte do diry. Vezměte část krystalu (už naposled, slibuj). Pomoci provazu vylezte ven, sejděte po schodech a vratte se jeskyní k prázdným pilířům. Provedte akci krystaly, dojděte ke dvěma sloupům a použijte svitek. Znovu ho použijte na ostrůvku. Zpátky k Batmanovi, pokač, k balónu a použít. Třetí úroveň máte za sebou.



ru vám očaruje svitek. Ve sklepě seberte sud a pak navštívte loďáře Griga. Rád by vám nějakou loďku postavil, ale nemá dřevo, tak tam alespoň vezměte truhličku s penězi. U vedlejšího domku sedí starík, 3x s ním promluvte, neproděláte. Vstupte dovnitř, hospodyňka vás požádá o soudek, který máte. Doneste jí ho do sklepa. Tam ho použijte na ostatní sudy, získáte klíč, ještě seberte povalující se peníze. Soše uprostřed přístavu vyměňte trojzubec za klíč. Taktéž vyzbrojeni si u hostinského objednejte pokoj. Jděte nahoru, ale pak zamiřte k prázdnému pokoji. Trojzubcem vytrhněte pár prken z podlahy a vyjděte ven. Zbylé peníze utraťte v Apově krámkou. Prkna doneste

#### Area 4 - Petit Port

Prozkoumejte váš balón, získáte plátno. Pokačeje si s Gregem a dejte mu kbelík. V hospodě opět potkáte Haddova přítele, po rozhovoru





Grigovi a pak vyjdete na molo naproti jeho domku. Yamato vám z toho sice nevykouzil, ale když použijete trojzubec, lano a plátno z balónu, bude to stačit.

#### Area 5 - Dragon Isle The Gateway

Zde se opět budete muset obejít bez mapy. Jedna obrazovka s dvěma předměty, také než důvodem. Stačí čtyřikrát svítkem očarovat kámen a výslednou kuličku vložit na prázdný pilíř.

#### Area 6 - Dragon Isle Earth Temple

Naopak v této úrovni se budete orientovat hlavně podle mapy. Jinak stačí sešlápnout všechna tlačítka, na kresbách draka použít svítek, některé stěny rozstřelit firebalem a je to. Musíte ale ještě sebrat čtyři trojhranné krystaly a jeden klíč.

#### Area 7 - Dragon Isle Earth Temple

Zabit draka (Golemům se vyhýbejte, platí pro další draky), sebrat první dragonstone.

#### Area 8 - Dragon Isle Water Temple

Podobně jako předminule více akce, méně slov. Sešlápněte všechna tlačítka, na vyznačených místech použijte svítek (buďto se teleportujete nebo se vytvoří cesta), některé stěny rozstřílejte apod. Opět musíte najít čtyři trojhranné krystaly a jeden klíč.

#### Area 9 - Dragon Isle Water Temple

Jako předminule jenž ve světlem modrém. Zabit a sebrat druhý dragonstone.

#### Area 10 - Dragon Isle Fire Temple

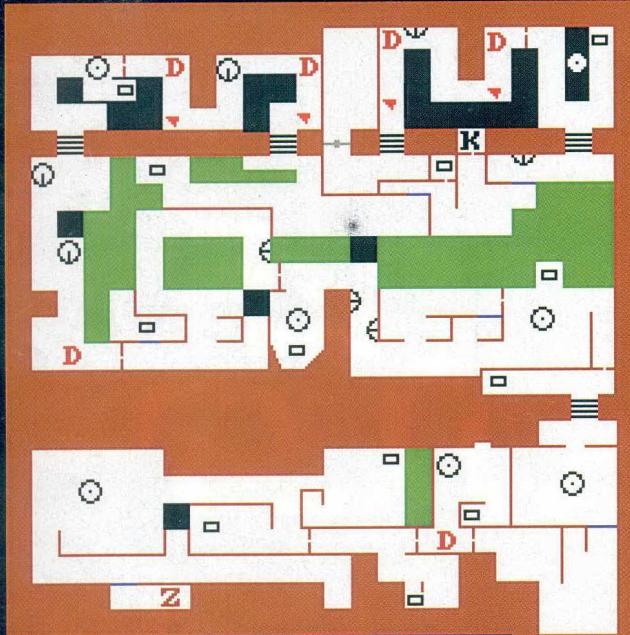
Na symbolu draka použijte svítek. Octnete se na křížovatce. Z každé cesty si musíte přinést

jednu kouli (dragon orb). Dračí koule pak dáte na pilíře a teleportujete se k ... dalšímu drakovi. Ten vám poví, že je (naštěstí) již poslední a navíc se dozvítěte další část příběhu. Jinak vše při starém - zabít a sebrat poslední dragonstone.

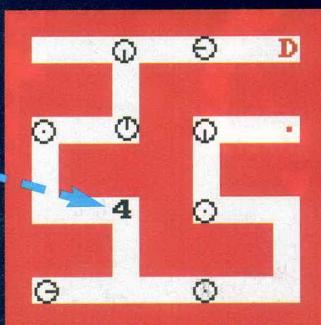
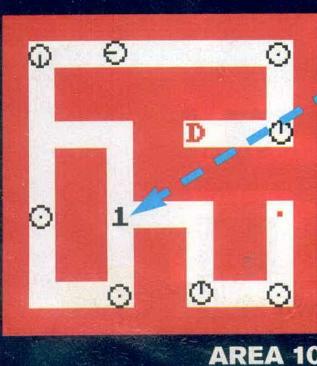
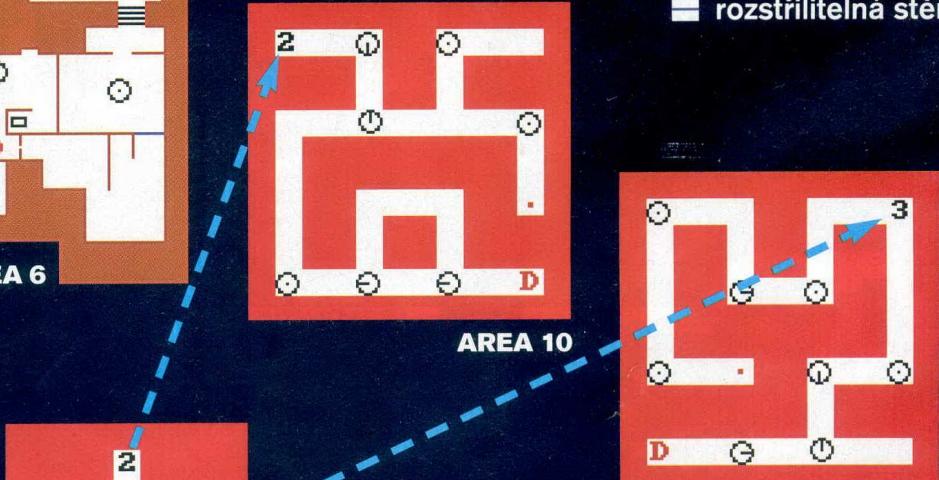
#### Area 11 - Dragon Isle Wind Temple

Dojdete k dívce uvězněné nějakým kouzlem. Pomoci svítku to kouzlo zlomte, svítek se rozsepe. Čeká vás obtížný problém. Před vám stojí tři sochy a vy máte tři dračí kameny. Potom vstupte na volný podstavec. Konec.

LEWIS ■



- tlačítko
- krystal
- dveře
- metač firebalů (8 směrů)
- metač firebalů (1 směr)
- metač firebalů (1 směr)
- schody
- použít svítek
- symbol draka
- klíč
- dračí koule
- další život
- rozstřílitelná stěna



AREA 10

# TÉMĚŘ 10 000 PŘEDPLATITELŮ VÍ, PROČ...

■ **zasílání** ve speciální modré fólii ■ **zdarma** doručení předplacených čísel včetně poštovného ■ **avízo** - na adresce Vás budeme informovat o stavu Vašeho předplatného ■ **garance dodávky** - zajistíme, abyste dostali všechna předplatná čísla \* ■ **levnější Excalibur a Level** - sleva 25% - Excalibur za 18 Kč, Level za 22,50 Kč (jen ČR) ■ **čas** - odesílání jednotlivých čísel předplatitelům min. 100 hodin před začátkem distribuce ve stáncích ■ **zmrazená cena** - ručíme za to, že v případě zdražení časopisu dostanete předplacená čísla v původní ceně a množství ■ **žádné riziko** - pokud budete chtít odstoupit od předplatného, vrátíme Vám dosud nevyčerpané peníze zpět bez jakékoliv penalizace ■ **super slevy na hry** - po uhrazení předplatného na 12 nebo 24 čísel Excaliburu nebo 12 čísel Levelu Vám firma Games World následně poškynete po dobu trvání předplatného super slevy na počítačové hry a další produkty, které tato firma prodává \*\*

\* pokud předplacené číslo neobdržíte, zařídíme jeho opětovné zaslání \*\* super sleva platí pro předplatitele na území ČR a vztahuje se i na dobrky; u her v ceně nad 1 000 Kč činí sleva 200 Kč, v ceně od 500 do 1 000 Kč je sleva 100 Kč a u hry do 500 Kč je sleva 50 Kč. Přestože si firma PCP ověřila, že výrobky firmy Games World jsou kvalitní a odpovídají světovému standardu, není zodpovědná za přímé, nepřímé, náhodné nebo následné problémy a škody vzniklé při provozování programového vybavení, zakoupeného u firmy Games World, nebo za případné nedodržení závazků firmy Games World.

## ... A JAK SI PŘEDPLATIT EXCALIBUR (LEVEL)?

### Česká republika:

1 číslo Excaliburu: 18 Kč  
12 čísel Excaliburu: 12 x 18 = 216 Kč  
24 čísel Excaliburu: 24 x 18 = 432 Kč

1 číslo Levelu: 22,50 Kč  
6 čísel Levelu: 6 x 22,50 = 135 Kč  
12 čísel Levelu: 12 x 22,50 = 270 Kč

Na složenku typu C (k sehnání na poště) napište adresáta: **PCP, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce“ srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřížek si ponechte. Informace o předplatném v ČR na tel. čísle **02/66 71 23 16** od 09. hod do 16. hod.

### Slovenská republika: - NOVÉ!!!

Na složenku typu C (k sehnání na poště) napište adresáta: **BIT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce“ srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřížek si ponechte. Informace o předplatném v SR na tel. čísle **07/496 400**.

1 číslo Excaliburu: 30 Sk  
12 čísel Excaliburu: 12 x 30 = 360 Sk  
24 čísel Excaliburu: 24 x 30 = 720 Sk  
  
1 číslo Levelu: 40 Sk  
6 čísel Levelu: 6 x 40 = 240 Sk  
12 čísel Levelu: 12 x 40 = 480 Sk

## INFORMACE PRO SOUČASNÉ PŘEDPLATITELE

### Struktura samolepky:

|                                      |                     |
|--------------------------------------|---------------------|
| NOVIN. VÝPLATNÉ<br>(Předpl. do: E42) | obsah zásilky       |
| Firma Jméno Příjmení                 | číslo předplatitele |
| PSČ Město                            |                     |

Druhý řádek Vás informuje o stavu Vašeho předplatného. Předplatné můžete kdykoliv prodloužit uhrazením příslušné částky na další předplatitelské období (viz ...jak si předplatit...). Pokud se v druhém řádku objeví „Předplatné vyčerpáno“, znamená to, že pokud chcete dostávat další čísla, je nutné, abyste úhradu provedli co nejrychleji. V tomto řádku se mohou objevovat také další důležité informace.

**Upozornění:** Říďte se nejnovějšími informacemi. Ceny, adresy a další informace o současných podmírkách mohou být v příštím čísle změněny.

## Otvorený dopis šéfredaktora časopisu BIT svojim čitateľom

**T**ento časopis začiem trochu filozoficky. Všetko vo svete ľudí má svoj začiatok a koniec. Nič netrvá večne, aj keby sme si to priali sám. Časopis BIT začal vychádzať v októbri 1991. Usúdili sme, že deň 1. apríla 1994 je najvhodnejší termin na to, aby svoju činnosť ukončil. V nasledujúcich riadkoch sa Vám pokúsim stručne objasniť, čo nás k tomuto rozhodnutiu dovedlo.

Ako som už povedal, BIT začal vychádzať v októbri 1991, teda necelé dva roky po novembrovej revolúcii ako prvý farebný časopis počítačových hier na území Česko-Slovenska. Pred ním vychádzali u nás len dva ďalšie časopisy podobnejho zamierania a to EXCALIBUR (v Čechách) a FIFO (na Slovensku). Oba časopisy boli v tých dobách čiernobiele a mali menší počet strán. Je len samozrejme, že BIT si hned na začiatku našiel svoj stabilný okruh čitateľov, ktorí spocinku pozostávali hlavne z majiteľov 8-bitových Didaktikov a Spectrums. Počas nieh�í mesiacov, menil sa postupne nie len vzhľad časopisu, ale aj zloženie jeho čitateľov. Najvýraznejšie zmeny zaznamenal časopis, ale aj zloženie jeho čitateľov. Najvýraznejšie zmeny zaznamenal časopis číslom 10/92, keď sa snížila jeho cena z 29 Kčs na 25 Kčs, číslom 5/93, keď sa zmenil výrazne k lepšiemu jeho celkový vnútorný vzhľad a číslom 6/94, keď sa zvýšil počet strán na 48 a časopis začal vychádzať v náklade 15 000 ks na kvalitnejšom LWC papieri, kde lepšie vynikla farba obrázkov z hier. Zloženie jeho čitateľov sa postupne menilo od majiteľov 8-bitových počítačov k vlastníkom 16 a 32-bitových strojov, hlavne PC a AMIGA. Bolo to dané samozrejme aj pomerom recenzii a návodov, ktorí sa začali výrazne prikláňať k týmto typom počítačov. Za to si koniec-koncov redakcia od zarputilých majiteľov počítačov ZX Spectrum, Didaktik, C64 a Atari 800 vypočula neraz svoje. Tento trend, ktorý BIT iste pripravil o časť čitateľov, ktorí sa nevedeli preniesť cez tieň 8-bitovej hranice, tu konečne nechcem ospravedlňovať. Bol nevyhnetuľný. Ako som spomenul na začiatku, všetko raz končí. Osembitové počítače majú svoj horizont za sebou už takmer desať rokov a nový herný software sa na ne v zahraničí nevyrába viac ako päť rokov. A o starých hráčach nie je možné písat do nekonečna. Majetelia počítačov PC a AMIGA tento trend naopak prijali s veľkou radosťou, čo koniec koncov vyplýva aj z desiatok listov, ktoré sme od nich dostali.

Toto všetko sú ale veci, ktoré mal možnosť pozorný čitateľ BITu sledovať navonok. Teraz by som chcel začínať trochu pod povrch, do vecí, o ktorých už bežný čitateľ vedel veľmi málo, alebo vôbec nič. Čo možno ešte vedel (dalo sa to zistíť napríklad z tiráže), bola skutočnosť, že vydavateľom BITu bola firma ULTRASOFT s.r.o. Táto firma sa od svojho vzniku zaoberá hlavne vývojom a distribúciou počítačových hier. Z tohto dôvodu jej nepriamo vyplýnula potreba dávať o svojich nových produktoch vedieť tým, pre ktorých boli určené. A pretože sa v tej dobe pre tieto účely nezdalo ani jedno médium dostatočne využívajúce, rozhodli sme sa vydávať vlastný časopis. Zámer sa podaril. BIT sa stal veľmi oblúbeným a čitateľia sa jeho prostredníctvom zoznamovali so svetovou produkciou hier a popri nej aj s produciou našou. Rozbehnutie časopisu však zdáloka nebolo lacnou záležitosťou. Spočiatku firma ULTRASOFT doplácaла na každé jeho vydané číslo sumou prevyšujúcou 100.000 Kčs. Neskôr sa táto bilancia sice o niečo zlepšila, ale ziskosť časopisu sa nikdy dosiahnuť nepodarilo. Pri posledných číslach ULTRASOFT ešte stále „sponzoroval“ každé číslo BITu minimálne 50.000 Sk, čo znamená, že v podstate

doplácal na každý jeden kus časopisu 3,30 Sk. Ak si skúsite tieto sumy vynásobiť číslom 39, ktoré predstavuje počet mesiacov, v ktorých BIT vychádzal, výjde Vám pekne okrúhle sedemmiestne číslo.

To, že bol časopis BIT neustále dotovaný z peňazí ULTRASOFT a bez nich by vôbec nemohol vychádzať, však nebolo jediným dôvodom jeho zastavenia. Druhým bolo akési logické vyústenie veci. Stav, keď firma, ktorá vyrába počítačové hry, zároveň vydáva časopis, v ktorom si vlastne hry aj sama recenzuje, iste nie je úplne normálny a v rozvinutých tržních ekonomikách sa v podstatě nevyskytuje. Aj keď sme sa snažili byť v našich recenziah k vlastným hram minimálne rovnako prísný ako k iným, medzi čitateľmi to napriek tomu mohlo vysvetliť istú nedôveru k objektívite hodnotenia. Prečo táto neobvyklá situácia vznikla, som už vysvetliť. Bolo to hlavne pre vtedajšiu absolútну absenciu kvalitných počítačových časopisov u nás. Táto doba však už pominula a my sme usúdili, že úloha časopisu BIT bola splnená. Časopis zaoberajúcich sa počítačovými hrami u nás v poslednej dobe vznikla ako hub po daždi. Dokonca toľko, že to je pre tak malý trh ako je Česko-Slovenský až privel'a. Je isté, že v konkurenčnom boji obстоja len tie najlepšie a najrozšírenejšie. Rozhodli sme sa preto, že nemá zmysel navzájom si konkurovať a trieštiť sily, keď je možná spolupráca, ktorá nakoniec prinesie osoh všetkym. Počítačovým časopisom, firmám vyrábajúcim počítačové hry a hlavne Vám o koho tu vlastne ide najviac - čitateľom a hráčom. Chvíľu sme váhali, komu máme vlastne spoluprácu ponúknut' a nakoniec sme sa rozhodli podporiť tých, ktorí tu boli prí a zdá sa, že svoju prácu robia najlepšie - firmu P.C.P. a časopisy Excalibur a Level. Zo strany vydavateľa p. Ludvíka sme sa stretli s veľkým záujmom a zo spoločných rokovaní vzišiel návrh zastaviť vydávanie časopisu BIT a ty najlepšie materiály poskytnúť časopisom Level a Excalibur. Tým vzniknú akési Česko-Slovenské časopisy, ktoré preberú len to najlepšie a bude sa rozširovať po celom území Čiech a Slovenska. Bývalí čitateľia časopisu BIT teda nielen že neprídu skrátka, ale budú mať možnosť vybrať si medzi dvoma oveľa lepšími časopismi. Ti, ktorí si už zvykli na pravidelnú ponuku hier od firmy ULTRASOFT a anglických firm, ktoré zastupuje, sa z nou budú tiež nadalej stretnať na stránkach týchto časopisov. Táto zmena prinesie samozrejme aj množstvo výhod pre doterajších čitateľov EXCALIBURu a LEVELu, medzi iným zaujímavejši obsah časopisov a väčší výber pôvodných počítačových hier za prijateľné ceny.

Nakoniec vyzývam všetkých čitateľov BITu, aby túto zmenu prijali s pochopením a všemožne podporili časopisy LEVEL a EXCALIBUR. Týka sa to aj externých prispievateľov, ktorých články, mapy a podnety v týchto magazínoch radi privítajú a budú patrične honorovať. Všetci súčasní predplatitelia BITu dostanú osobný dopis, v ktorom im ponúkneme možnosť predplatenia jedného z dvoch spomenutých časopisov, alebo vrátenie peňazí. Čitateľia BITu sa na stránkach LEVELu a EXCALIBURu tiež dozvedia ako dopadla minuloročná súťaž a kto sú jej víťazcovia. Výsledky minuloročnej ankety tiež nevyjdu navinovoč, ale budú zohľadnené v ďalšom vylepšovaní oboch časopisov.

Takže nakoniec mi už zostáva iba zvolať poslednú vetu k našim skalním čitateľom: Nesmútte. BIT zomrel - nech žije LEVEL a EXCALIBUR.